LIT RPG

Сергей Богомолов

ЖЕРТВА ОГНЯ

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Не все люди находят себя в обычной жизни, и тогда в поисках приключений они устремляются в разные игры, отдавая свою жизнь виртуальному миру. Какую судьбу там можно найти?! Увидим на примере одного Колдыря.

-
- ПРЕДИСЛОВИЕ
- ГЛАВА 1
- ГЛАВА 2
- ГЛАВА 3
- ГЛАВА 4
- ГЛАВА 5
- ГЛАВА 6
- ГЛАВА 7
- ГЛАВА 8
- ГЛАВА 9
- ГЛАВА 10
- ГЛАВА 11
- ГЛАВА 12
- ГЛАВА 13
- ГЛАВА 14
- ГЛАВА 15
- ГЛАВА 16
- ГЛАВА 17
- ГЛАВА 18
- ГЛАВА 19
- ГЛАВА 20
- ГЛАВА 21
- ГЛАВА 22
- ГЛАВА 23
- ГЛАВА 24
- ГЛАВА 25
- ГЛАВА 26
- ГЛАВА 27
- ГЛАВА 28
- ГЛАВА 29
- ГЛАВА 30
- ГЛАВА 31
- ПОСЛЕСЛОВИЕ

Другой мир себе ищу,
Где-то в сказочном краю.
Там; где реки и моря,
Гномьи горы и леса.

В заповедных тех лесах,
Есть русалки на ветвях.
Волколаки, колдуны,
Эльфы, орки и волхвы.

Там на кладбищах порой,
Нежить вся встаёт толпой.
Гоблины бегут гурьбой,
Там подземною тропой.

Там война и боги, фракции,
Кланы, замки и локации.
Фарм и дроп и жизнь на кон,
Ну и главный босс, дракон.

Рыцари, романы, кровь,
Приключенья, и любовь.
Другой мир себе искал,
Там нашёл! Здесь... потерял.

ПРЕДИСЛОВИЕ

Аню-та была довольна, ей то ничего не грозило, её никто не посмеет тронуть она почти королева в этом сообществе геймеров. Все понимали, что новый мир стоит потраченного времени, никому правда не хотелось терять своего перса. Главный вопрос кому начинать игру заново, что бы при должном старании через довольно большой промежуток времени открыть этот мир, решили тайным голосованием, всё-таки жертва должна быть добровольная. Все столпились возле жертвенного круга, вперёд вышел Лунатик:

- Ну как, все согласны, что всё было по честному? - спросил он при этом почему то посмотрев на Аню-ту.

- Ну да - кивнула она - за кого проголосовали-то?

- За тебя - кто-то подтолкнул её сзади и Аню-та, непроизвольно шагнула в жертвенный круг - приносим тебя в дар огню - быстро проговорил Лунатик, в руке у него блеснул нож. Тут же под подбородком она почувствовала холод, и стало не возможно дышать. Последнее, что она увидела своими красивыми, расширенными от ужаса глазами, уже падая, как потоки крови с шипением заполняют огненные бороздки в жертвеннике.

ГЛАВА 1

Давид, быстрым шагом пройдя по ковровой дорожке коридора, остановился напротив двери, рядом с которой висела картина известного мастера, положил руку на ручку двери, поправил галстук и вошёл. Посередине просторной комнаты стоял саркофаг, сквозь прозрачное стекло было видно тело девушки, лет двадцати, неподвижно лежащее в лечебном растворе и опутанное разными трубками. Слышался ритмичный звук от кардиомонитора и дыхательного аппарата.

- Странно, мозг умер, а тело всё равно живёт - не поднимая склонённую голову, проговорил, стоящий возле саркофага, крепкий на вид, седеющий человек, сорока пяти лет. - Как там, объяснил им ситуацию, всё ещё ссылаются на конфиденциальность?

- Нет, обещали разобраться, говорят, что пришла из другого кластера, но с каким то там сбоем, как найдут, сообщат.

- Ясно. С Гекатой чего?

- Персонаж удалён.

- Ну вот - хмыкнул человек - одной проблемой меньше.

- "Да" - подумал Давид - "враги долго не живут, даже в игре" - и посмотрев на саркофаг - "как и друзья".

Толик к своим не молодым уже годам был не женатым, а также очень стеснительным, хоть и достаточно гордым гражданином. Видимо вследствие этого, он был не против любого кипежа происходящего с ним, главное развеять однообразие своего существования. Поэтому, проходя после работы мимо гаражей, он и принял предложение соседа немного поколдырить, тем более что сегодня пятница и "пивом запивать не будем".

Примерно через пару часов Толик уже стоял дома и смотрел на игровую капсулу, раздумывая, стоит ли пробовать играть с нетрезвой головой? Хотя весь его предыдущий опыт, говорил, что это плохая идея. Игры были, пожалуй, единственный интерес уже давно, хотя он и не утратил надежду найти смысл жизни, но природная скромность, (а также лень и слабохарактерность) не позволяли развернуться в нужном направлении, оставалось надеяться на случай, а он, как известно, всего "один на миллион". В общем, рассудив, что "когда ничего не можется, имеешь право делать то, что хочется" Толик и стал уходить в разные миры. Последнее время всё больше фэнтази; где мечи и магия, где можно не стеснятся, а обиды смывать кровью, где понятен, и заметен твой прогресс, где всё зависит только от

тебя, где ты можешь быть кем угодно, даже самим собой.

- Да, хотя бы посмотрю, что это за игра, может только зарегюсь - Толян быстро, хоть и пошатываясь, скинул с себя всю одежду - "теперь главное чтобы не стошнило" - выпрямляясь в капсуле и толкнув крышку ногой, подумал он. Крышка плавно поехала и с характерным щелчком закрыла капсулу.

Перед глазами появилось окно с подключёнными к системе играми, украшенными картинками и кратким описанием. Сверху поисковая строка, куда Толик и вбил "мир дракона", не забыв нажать на поиск. Об этой игре ему рассказал коллега по работе, который постоянно сбегал туда от жены, чему та, по всей вероятности, была только рада, "ну а чего, деньги приносит и не пьёт", нормальный муж короче. "К тому же не шатается по квартире", добавляла тёща, "залезет в свой гроб и играется, никому не мешает".

Старую игру давно пора было бросать, - "не ну правда, какой к примеру смысл набирать уровни, если запрещено нападать на персонажа на два уровня меньше, да и в инстансах монстры подбираются под уровень группы, он вообще то качался, как раз для того, чтобы сильнее других быть и на боссов в одиночку ходить". - Да и сама игра заточена под кланы, а Толян предпочитал не от кого не зависеть, и не кому не подчинятся. Последней каплей стало открытие новых локаций, попасть в которые можно было, только заплатив реальные деньги, нет, Толику не было жалко, тем более там копейки, дело в принципе, если администрации хочет поставить всех на деньги, то и делала бы игру платной сразу, а так возникало нехорошее чувство, как будто тебя обманули. - "Короче говоря, пусть нубы дальше играют, а я пошёл в другой проект" - подумал Толик и пошёл к Денису, тем более что тот постоянно расхваливал, вместо того чтобы работать, какой крутой у него перс и в какой крутой игрушке.

Насколько понял Толик, из Денисовых рассказов, игра была довольно стандартная фентэзийная РПГ: ну там всякая магия, мечи, щиты, роги, добрые эльфы и злая нежить, куча рас, способностей, умений и профессий, полное погружение ну и т. д. и т. п. вплоть до занятия сексом и отключения порога боли. Словом ничего особенного, если не считать парочки отличий, например; деньги можно не только вводить, но и выводить из игры, благодаря чему в игру набежало много нубов (все почему-то думают, что они умнее всех и прям сейчас начнут зарабатывать в игре миллионы); или возможность занять место НПС, из-за чего в игре хватало и реальщиков (ну надо же кому-то занимать места королей, князей и всяких, высших и не очень жрецов). Игровой

мир стандартно делился на две, не считая нейтральную, враждующие фракции, "Стальной порядок" и "Ветер хаоса". Одна фракция представляла собой рыцарское средневековье с замками, вторая напоминала кочевников с бескрайними степями.

Наконец появилась главная страница игры с кучей кнопок, из которых Толик и выбрал "регистрация"

Внимание, настройка капсулы…

Синхронизация…

Вся информация о вас является полностью конфиденциальной и не подлежит разглашению.

Если вы нажимаете "да", то соглашаетесь на условия, описанные в договоре - "прочитать"

Продолжить "да/нет"

Капсула "ИК-564У", пол "мужской", возраст "35" лет, состояние здоровья "удовлетворительно" подтвердить "да/нет"

Настройка персонажа:

Выберите расу - ну тут всё просто, берём самую непопулярную, чтобы интрига была.

Внешний вид - ну и уродство, ладно выберем максимально приблизить к реальному, хотя непонятно как "это" можно приблизить, ну зато выделяется.

Выберите имя - так-так-так, ник это самое сложное, хотя под такую рожу и ник нужен соответственный, ну тогда так и запишем.

Принять? Внимание изменить потом невозможно, "да/нет"

Здравствуйте уважаемый Колдырь, вас приветствует МИР ДРАКОНА, приятной игры!

В данной местности отсутствуют боги, можете выбрать божество из общего пантеона, для получения первого задания.

В голове туман, окружающая действительность начала кружиться перед глазами. Выбранный портрет красивой женщиной с белоснежными крыльями за спиной и зелёными глазами материализовался и, демонстративно помахав ладонью перед носом, словно отгоняя неприятный запах, насмешливо произнёс вкрадчивым голосом:

- Ну раз выбрал бога Купи, то вот моё задание "найди свою половину доказательством будет ваша кровь" - вместо женщины уже стоял мужчина, с точно таким же лицом, только крылья исчезли, а на голове появились козлиные рога.

ГЛАВА 2

Проснувшись с утра и немного повалявшись, постанывая, Толян с трудом вылез из капсулы и прошлёпал босыми ногами в ванную, где и решил, глядя на себя в зеркало, что для нормального дальнейшего функционирования, просто-напросто необходимо выпить бутылку пива. Совместив приятное с полезным, так как холодильник был пуст, пришлось прогуляться до магазина, наш герой, наконец, решил продолжить свои приключения в виртуальной реальности.

"Вход"

Небольшой зал, скромные белые стены, пол из восьмиугольных белых плит и куполообразный потолок, через окна которого и пробивается свет. - "Ну и где это мы" - заметив в правом верхнем углу зрения значок компаса, Толик сфокусировал на нём взгляд, появилась карта, правда вся закрашенная чёрным, с единственной, светлой точкой и надписью снизу **"текущая локация - храм холода"**. - "Теперь разобраться с собой" - Толик уставился на схематичное изображение человечка, благодаря чему, тут же открылось меню персонажа, состоящее из интерактивного изображения самого персонажа, описание параметров и вкладками типа: рюкзак, профессии, спутники и т. д.

- Сколько же я вчера выжрал, что так выгляжу? - на Толика смотрел мерзкий сутулый неандерталец, вдавленный подбородок с редкой растительностью, выступающие надбровные дуги с густыми длинными бровями и узкий покатый лоб, выше которого начинались доходящие до плеч, грязные спутанные волосы. С плеча и почти до колен свисала грязная шкура неизвестной породы - "может мамонт?" - мускулистые волосатые ноги были босыми - "явно дубины не хватает" - сверху всё это венчала надпись **"Колдырь"**.

Справа от картинки находилось описание этого красавца:

Раса - ледянник, уровень - 1

Характеристики:

Сила - 1 (влияет на физический урон, грузоподъёмность, количество очков жизни)

Ловкость - 1 (влияет, на шанс увернутся от атаки, шанс критического удара, бодрость)

Выносливость - 1 (сопротивление физическому урону, количество очков жизни, бодрость)

Интеллект - 1 (влияет на силу магии, количество манны,

изучение заклинаний)

Мудрость - 1 (влияет на затраты манны, количество манны, сопротивление магическому урону)

Нераспределённые очки - 1

Параметры:

Количество жизни - 20

Количество манны - 20

Бодрость - 20 из 20

Грузоподъёмность - 10кг

Физический урон - 0,5-1,5

Магический урон - 0,5-1,5

Шанс увернутся от атаки - 0,1%

Шанс критического урона - 0,1%

Сопротивление физическому урону - 1

Сопротивление магическому урону - 1

Способности:

Дар стихии - расовая, сопротивление к холоду +50%

Дар дракона - расовая, затраты - жизнь (ограничение - не чаще одного раза в день)

Рюкзак, как и остальные вкладки, был девственно пуст.

На трезвую голову Толик здраво рассудил, что расстраиваться пока рано, можно ведь просто начать заново. Предварительно решив всё хорошенько обдумать, как и полагается порядочному геймеру, а не нубу какому, он полез изучать игровой форум.

Прочитал для начала правила игры, из которых стало понятно что, удалив персонажа, нового можно зарегистрировать, только через месяц. Закрыв глаза и немного подумав о вечном, Толик, наконец, смирился с судьбой и продолжил изучать форум. Дальше хуже, выяснилось, что с каждым уровнем у всех рас растут на единицу две характеристики и даётся одно свободное очко, и только у ледянников растёт одна выносливость, и главное тоже всего на единицу - "видимо под танка заточен и где, кстати, тут баланс, спрашивается?" - ну и плюс свободное очко. Танком Толик играть не любил, ну не всем нравится стоять и принимать на себя весь урон, но и с этим можно смирится, если бы не обман с балансом - "треть очков увели". - Почитав ещё немного, стало понятно, что дальше ситуация немного выравнивается, с одиннадцатого уровня можно взять добывающую профессию, с тридцать первого производящую профессию, каждая профессия увеличивает одну из характеристик от 0,1 до 1 на каждый уровень персонажа (зависит от уровня профессии) и даёт одну способность. С двадцать первого уровня появляется возможность выбрать класс персонажа, который добавляет новую

характеристику, растущую с каждым уровнем, а так же даёт одну классовую способность. Однако даже если прокачать профессии по максимуму, что само по себе не просто, всё равно на одну шестую очков меньше чем у других рас, а это очень много, особенно на высоких уровнях. Кроме всего этого, в будущем можно, разными способами, получать различные умения, что конечно важно, но сейчас не актуально.

Непонятно оставалось со способности, у всех, кроме двух рас, способности были нужными и понятными. К примеру: "вампиризм" у вампиров или "родство с лесом" у эльфов, даже у людей была способность "жажда знаний" (благодаря чему их маги знали больше заклинаний, а воины больше навыков обращения с оружием). У ледянников же "дар стихии" в принципе ничего не давал, где искать противников которые только холодом бить будут. О " даре дракона" на форуме никто ничего не знал, удалось только найти пояснение в описаниях способностей, "по неизвестной причине дракон даровал вашей расе одну из своих способностей" и чего с этим делать оставалось непонятным. Вторая раса, выходящая за игровые стандарты, называлась "огневик" всё, даже способности, было, как у ледянников, только упор в характеристиках не на выносливость, а на ловкость.

Так и не найдя нужной информации о своей расе, Толик создал топик:

"ледянники есть в этой игре?"

- Как этой расой играют, что дают способности и почему характеристики урезаны? Алё админы ответте - на что и получил, множество умных ответов форумных троллей.

- о, ещё один, здарова нуб

- рерол, отдохни месяцок

- ты ник спецом под свою рожу подбирал?)))

- админы не ответят, политика администрации никому не помогать в игровых вопросах, а игроков твоей расы я лично не встречал, походу их в игре вообще нету.

- да там не возможно играть, кто пробует сразу на рерол уходят((

- почему? Вон Аню-та за огневика играет.

- то огневик, а то ледянник

- да какая разница, и то и то хрень

- ну ты сравнил, её наверно всем кланом тащили, бабло рулит

- если её тащили, то как она на арене всех валит?

- чё прям всех? Вчера её маг красиво сделал.

- ага, с тех пор как Геката удалилась, половина хаёв сразу непобедимыми стали))

- да чё спорите, в ПВП один на один она боец, прямые руки, тоже никто не отменял, а в массовых боях, её тока так валят.

Дальше, можно было не читать, пошёл обычный флуд. После всего этого, неудивительно, что представителей расы на форуме найти не удалось. Гайды по игре, как для ледянников, так и для огневиков тоже отсутствовали, их просто некому было писать. Все немногочисленные представители этих рас, поиграв немного, либо удаляли персонажа, что бы начать заново через месяц, либо просто бросали игру. И это неудивительно, кроме урезанного в характеристиках и к тому же уродливого персонажа, не подкачала и начальная локация, "ледяная пустыня" на краю мира.

- "А нет" - одного огневика всё же удалось найти, уже собираясь, вернутся в игру, взгляд Толика остановился на рейтинге топ игроков, находящегося на главной странице. Из чистого любопытства, ну и немного из зависти - "а чего помечтать нельзя?" - будущий хай левел, просмотрел каждого персонажа, заодно гадая во сколько примерно реальных денег обходится их шмот и прокачка. На десятом месте, в категории "слава", оказался любопытный персонаж: **Аню-та, принцесса, раса - огневик, уровень - 77, клан - Млечный путь**, остальная информация скрыта. На картинке была довольно красивая девица, с огненными волосами, заплетёнными в небольшую косу, в свободных штанах и куртке белого цвета, напоминающих кимоно, за спиной два узких и чуть изогнутых меча, лицо и кисти рук, покрывало множество веснушек, образуя какой то пламенный рисунок и придавая коже золотистый оттенок. Странно, на картинках представляющих расы огневики были, хоть и по-другому чем ледянники, но тоже довольно уродливы, тут же прямо красотка. Клан, в котором состояла красотка, тоже оказался топовым, во всяком случае, глава у них являлся ещё и королём довольно крупного королевства, благодаря чему все члены клана имели дворянское звание и ещё двое игроков из млечных находилось в рейтингах топ 10 по разным категориям.

- Эх, вот что бабло животворящее делает - вздохнул Толян и расстроенный отправился покорять ледяную пустыню.

Выйдя из храма, Колдырь оказался на небольшой скале, вокруг которой простиралось белоснежное поле, и краёв ему не было видно. Ноги стояли в снегу и дул довольно противный ветерок, но холод особо не замечался, видимо благодаря дару стихии.

- Такс, первым делом надо решить в какую сторону пойдём - бормотал Колдырь, наклоняясь и зачёрпывая пригоршню снега - вторым делом найти какое-нибудь оружие - спускаясь по

скользким ступеням, вырубленной в скале лестницы и вылепляя снежок - ну а третьем - тут он поскользнулся и упал, ударившись лицом о последнюю ступеньку.

вам нанесён урон - 2 хп

- Чёрт, чёрт больно как - кое-как, привстав и приложив снежок к разбитому носу - вот я дебил - Колдырь зашёл в настройки и попробовал уменьшить восприятие боли с 50% до 20%. Тут же выскочила надпись:

минимальное восприятие для вашей расы 50%.

Когда почувствовал, что боль уходит, он пощупал нос и глянул на измазанный в крови снежок, и тут опять выскочила надпись:

Вы хотите применить способность "дар дракона" да/нет

На некоторое время, оцепенев от неожиданности, Колдырь всё-таки тыкнул в "да".

Вы мертвы и будете воскрешены в ближайшей точке возрождения, через 5..4..

- Да ну нафиг, чё за дурацкий день сегодня.

"выход"

ГЛАВА 3

Дурацкие мысли, о чёрных полосах и неудачных днях в жизни, ещё долго мучили Толика, пока он лежал в постели, наконец, свернувшись калачиком и подумав, что - "утро вечера мудренее" - он крепко зажмурил глаза и заснул.

Проснувшись, потянувшись и почувствовав себя довольно бодро, он вынужден был согласиться с последней мыслью посетившей вчера его мозг. Пока делал зарядку и пил кофе, выяснилось, что всё не так плохо. Во-первых: ну не красавец, так это игра, внешность тут не главное, да и судя по Аню-те её изменить можно - "а она так ничего, гы". - Во-вторых: сам процесс, из слабого перса сделать сильного, гораздо интересней, чем быть как все, разве не так? Ну и, в-третьих: раз за ледянника никто толком не играл, то значит, там куча никому неизвестных плюшек должна быть. В любом случае удалить перса всегда можно. С этими оптимистичными мыслями, Толик и полез в капсулу.

"вход"

Вы воскрешены, войдите в жизнь с новыми силами!

Поздравляем! Вы успешно применили способность "дар дракона"

Вы создали живое существо, желаете назвать его?

Слава +1

Получено 30 очков опыта.

Поздравляем! Вы получили новый уровень!

- Ого, сколько всего, так что там с уровнем - до третьего уровня ещё 45 очков, свободные очки характеристик решил пока не тратить. Затем Колдырь отправился смотреть существо, которое так и валялось возле лестницы.

Оно так и называлось, "живое существо"имело шарообразную форму и первый уровень, не долго думая, Колдырь назвал его "Снежок". В описаниях значилось, что для жизни и развития снежку необходим холод и желательно снег, жизнь и урон по 1 хп, остальное по нулям, в общем, какое то никчёмное создание. Первый порыв Колдыря даже был, запульнуть снежок подальше, но стало жалко, всё-таки живое существо, к тому же можно сказать родное. Зато пришла мысль создать другое существо, заодно очков опыта набрать.

После долгих поисков, ничего острого найти не удалось. Пришлось, терпя боль и теряя с каждым ударом очки жизни, со всей силы дубасить по скале рукой, пока не показалась кровь.

Измазав большой кусок скалы, своей кровью и попробовав применить "дар дракона", Колдырь получил это:

У вас не хватает крови, для оживления этого предмета, или предмет не относится к вашей стихии.

Тогда решив не падать духом, он около часа лепил большого снеговика но, к сожалению, результат оказался прежним и не изменился, когда снеговик укоротился вдвое, потом втрое, вчетверо. Очередной раз, уменьшая снеговика, а затем, лупя по острому краю скалы, чтобы добыть кровь, получил неожиданный подарок:

Получено достижение "каменный кулак - 1", благодаря тренировкам до кровавых ран, ваши кулаки приобрели прочность камня. Урон при ударе кулаком +1. До следующего повышения осталось разбить кулаки 100 раз. Слава +1

Немного порадовавшись такому положительному сообщению, Колдырь продолжил своё занятие. Нужный эффект появился, только со снежком, примерно в два раза больше вчерашнего.

Вы мертвы и будете воскрешены в ближайшей точке возрождения, через 5..4..3..2..1сек.

Вы воскрешены, войдите в жизнь с новыми силами!

Из-за смерти, вы потеряли 30 очков опыта.

Ваш уровень снижен на 1

Поздравляем! Вы успешно применили способность "дар дракона"

Вы создали живое существо, желаете назвать его?

Слава +1

Получено 30 очков опыта.

Поздравляем! Вы получили новый уровень!

- Тьфу, блин! Получается на создании существ, сильно не прокачаешься - выйдя из белоснежного храма и вновь спустившись по лестнице, он уставился на снежки - и чего с вами делать - снежки в ожидании помалкивали, впрочем, чего им безо рта ещё делать? - О, ну-ка деритесь, давайте, ну, чё встали, убивай, давай. - Снежки дрались хоть и медленно, но самозабвенно, откатываясь на пару метров, друг от друга, они затем, разгоняясь, сталкивались, немного подавив друг на друга, снова откатывались, и всё повторялось, так как разгонялись они не сильно, действие затянулось.

Наблюдая за гладиаторами, Колдырь услышал короткий звук, дзынь, в правом углу зрения мигало маленькое изображение конверта. Письмо было от некоего "Дугласа" и несло в себе информацию следующего содержания: *здарова, слышь никуда не*

уходи, разговор есть, в понедельник вечером будь возле храма холода. Письмо, отчёго то настораживало немного, и Колдырь, подумав, написал в ответ: *Привет, а чего за разговор? А то мне тут долго сидеть неинтересно.* Через минуту, снова дзынькнуло: *Ну дело есть, не вздумай ни куда сваливать, хотя куда ты оттуда свалишь ха-ха, короче завтра вечером будь онлайн.* Общаться с этим Дугласом больше не хотелось, - "непонятный тип, надо будет попробовать всё-таки отсюда смыться" - решил Колдырь.

За время этой переписки, бой подходил уже к финалу, как ни странно, вчерашний снежок, не смотря на свои меньшие размеры, уже во всю добивал сегодняшнего. Видимо полежав ночью на морозе, он стал крепче. Торжественно поздравив с победой и в качестве награды нежно погладив снежка, Колдырь задумался, как отсюда всё-таки свалить.

В какую сторону не посмотришь, везде снег сливается с горизонтом, только кое-где видны ледяные торосы, похоже храм стоит на острове, посреди замёрзшего моря. По карте тоже не разберёшь, на ней открыты только те места, на которых уже бывал. Идти наугад? Так это можно месяцами блуждать, и выйдешь в конце, к какому ни будь морю. Обойдя всю скалу и пощупав, наверное, каждый камушек, Колдырь ничего так и не нашёл - ну ведь, должен быть выход какой-то, это же по идее начальная локация, смысл её создавать, если здесь качаться не на ком и уйти отсюда нельзя. - Можно ещё с Денисом посоветоваться, только ник его, Колдырь не знает.

"выход"

После того как, Толик вылез из капсулы, то первым делом схватив телефон, позвонил Денису, и телефон ему ответил, что абонент не доступен. Зная Дениса, это не удивительно тот, скорее всего в игре и телефон отключил.

- "Ну что ж, не игрою единой живёт человек" - подумал Толик и решил заняться домашними делами, тем более что надо бы приготовить поесть, а холодильник как обычно пустой.

ГЛАВА 4

- Ну, тогда я тебе вечером, как с работы вернусь, свиток и отправлю - вещал Денис, одновременно заполняя какой-то, договор на компьютере - ты всё-таки подумай, я бы на твоём месте на реролл ушёл, это же мучение, а не игра.

- Не, так интересней, а далеко я хоть нахожусь, от остального мира? - ответил Толик, сидя на краю стола Дениса - почта, та там точно есть?

- Возле каждого храма по любому есть. Я в тех местах ещё не бывал, судя по всему от северных островов не близко, рядом порталов нет, иначе тот перс с тобой ещё вчера встретился.

- Дуглас.

- Дуглас, Дуглас, что-то знакомое, так и не сказал, чего ему надо?

- Да ну его, хрен с горы какой-то.

- Ну не скажи, тратить время и бабло, что бы на край земли ради какого то нуба попасть, это нужен реальный стимул.

Дружно решив всем коллективом, что понедельник день тяжелый, чего не смог оспорить даже начальник, с работы ушли пораньше. Толик как на крыльях полетел домой и, ворвавшись в свою квартиру, даже не стал заходить на кухню а, сразу покидав одежду, нырнул в капсулу.

От Дениса письма ещё не было, видимо в игру не зашёл. Колдырь сразу начал с поиска почтового ящика, который и нашёлся висящим прямо на стене храма, недалеко от дверей, на душе сразу стало легче.

- Теперь точно здесь не застряну, главное ещё, чтобы этот Дуглас раньше времени не припёрся, а пока можно покачать кулаки, о, кстати, снежо-ок ты где? - Снежок оказался на своём месте, возле ступенек, его только немного припорошило снегом. Колдырь решив, что снежку тоже надо качаться, слепил ему спарринг партнёра и распоров кулак о скалу стал выдавливать кровь на новый снежок и как только слил три пункта жизни, получил сообщение, но не то которое ждал:

Получено достижение "донор крови - 1", вы проливаете свою кровь, ради других не задумываясь, и ваш организм стремится восполнить потери. Восстановление здоровья +1хп в минуту. До следующего повышения, необходимо 100 раз пожертвовать своей кровью. Слава +1

Вы первый, кто достиг этого достижения. У вас появляется "последний шанс", если у вас больше одного хп,

то при смертельном ударе, 1хп всегда остаётся. Слава +5

- Вот это нормально, получается даже необязательно существо создавать, так сливай кровь потихоньку, так и знал, должны быть у этой расы тайные плюшки - и правда, кому придёт в голову просто так кровь лить?

Применив "дар дракона" и воскреснув, Колдырь снова натравил снежки друг на друга, на этот раз открыто болея, за своего первенца. От боя, уже по традиции, снова отвлёк дзыньк, пришло сообщение о необходимости, забрать посылку от персонажа "Проклятые рудники".

Подойдя к почтовому ящику и дотронувшись до него рукой, Колдырь получил письмо: *жду в гостинице "последний приют"* - фига себе Денис имечко выбрал - а так же выскочило сообщение:

Получен предмет - свиток портала в Драконий город, - который и оказался в рюкзаке. Попрощавшись со снова победившим и уже поднявшим уровень Снежком, напоследок приказав ему нападать только на тех, кто слабее, Колдырь оглядел всё в последний раз. От горизонта быстро приближалась точка - ну что ж, узнаем чего тебе нужно, Дуглас.

- Привет - Дуглас прилетел на пегасе и оказался вполне себе человеком, паладином сто одиннадцатого уровня, графом и к тому же состоящим в клане "Млечный путь".

- Привет.

- Кароче, держи свиток, в наш замок портанёмся.

- Зачем? - так и не протянув руки к свитку.

- Ну чё зачем? Примем тебя в клан.

- Вы чего, всем предлагаете? - как можно простодушнее, спросил Колдырь.

- Нет. Тебе, какая разница? - Даже с каким то недоумением, ответил Дуглас - сразу в сильный клан попадёшь, будет с кем в инсты ходить, пропаровозим тебя.

- Да просто непонятно, я то вам, зачем нужен?

- Вот ты нудный, не зачем, будешь просто делать, чего скажут, да и всё.

- Не, мне так не интересно.

- Чё те, неинтересно? - с натяжкой проговорил Дуглас - ну чё ты ерепенешься, я чё зря сюда два дня добирался?

- Я чего, просил тебя сюда переться, никого не трогаю, играю, как хочу.

- Ща ты доиграешься, тебя можно грохнуть, ты даже свалить отсюда без помощи не сможешь, только на перол.

- Это не разговор - Колдырь взял из рюкзака свиток и сломал печать - пока.

Оказавшись на большой замощённой камнем площади и

оглядевшись, сам собой пришёл в голову вопрос - и где тут искать этот "последний приют"? - Карта тоже ничего не знала, кроме только что открытой, площади с незамысловатым названием, "портальная". По быстрому прочитав очередное сообщение от Дугласа с лаконичной надписью *"вешайся"* и, добавив его в игнор, Колдырь снова полез на форум.

Драконий город оказался тем ещё местечком, фактически главный город игры и нейтральная территория для противоборствующих фракций, в которой находились начальные локации, нашёл, чем удивить. Как оказалось, это был вовсе не город, а довольно большая долина, окружённая с трёх сторон высокими горами, с охраняемыми проходами и труднодоступными перевалами, а с четвёртой протекала широкая река, на которой находилось множество пристаней. По всей долине находилось множество деревень, выполняющих функции яслей для новичков, небольших городков, клановых усадеб, домов разнообразных гильдий, храмов, мастерских, таверн, гостиниц, банков и торговых площадей. Имелись также довольно большая арена и небольшие лесочки, скорее напоминающие парки, поля, кладбища и разного вида живописные развалины. В общем, есть, где разгуляться.

Вот как раз на развалинах, возле одного из кладбищ и находилась искомая гостиница, если не соврала карта города находящаяся на одном из гайдов по игре.

Протопав с полчаса, Колдырь вошёл в полуразвалившуюся башню, весь первый этаж которой был занят под трактир. Толи место было не слишком популярным, то ли время не подходящим, но народу было откровенно мало и то всё, какие-то тёмные личности. Не став разыгрывать из себя детектива, Колдырь обратился напрямую к, дурнопахнущему с бледной кожей и неестественными движениями, существу за стойкой.

- Я ищу Проклятые рудники? - только теперь сообразив, что спросил какую-то глупость.

- Ы-гы - ответил невозмутимо зомби и показал тряпкой, которой только что протирал стакан, в самый дальний и тёмный угол.

Пройдя туда, он, наконец, заметил уродливого карлика, с длинными ушами и в сером плаще, одиноко сидящего с закрытыми глазами за столом. Над карликом еле светилась надпись "Проклятые рудники", потыкав в него пальцем и услышав - сей час, минуту ещё - Колдырь присел напротив и попробовал, какую то гадость из глиняной кружки стоящей на столе.

Получен эффект: все параметры снижены на 1 на 10 минут, удача +1 на 1 час.

- Ну как, вкусно?

- У меня три вопроса: что это за гадость ты пьёшь, что у тебя за уродская внешность и что за дурацкий ник - поперхнувшись и поставив кружку, спросил Колдырь.

- Ну да, эта бурда больше подходит твоей внешности и особенно твоему имени, впрочем, смотрю, ты уже всё выпил - усмехнувшись, ответил, Проклятые рудники и щёлкнул длинными пальцами. На столе тут же появился кувшин и ещё одна кружка - гоблин я.

Как оказалось, Проклятые рудники, по классу был вор сорок первого уровня, промышлял всякими тёмными делами и, кстати, неплохо зарабатывал. По вечерам, был постоянным посетителем данного заведения, где пил местное пиво и лазил по форуму в поисках клиентов, в общем, отдыхал душой после тяжёлого рабочего дня.

- Неординарно, я ждал от тебя чего-то героического, а тут такой интересный перс.

- Не, мечами махать как все, меня никогда не прельщало, хочу, чего ни будь оригинального, но спокойного, поэтому, наверное, до такого как у тебя перса даже я не додумался - усмехнулся Проклятые рудники - колись, в чём у этой расы фишка, баланс ведь никто не отменял?

- Ладно - подумав, Колдырь решил хоть что-то рассказать, а то действительно подозрительно, к тому же Рудники ему реально помог - в общем, я могу существ создавать.

- Как это, питомцев что ли?

- Нет, питомцы они всегда с тобой их призвать можно, а тут берёшь какую-нибудь вещь и даёшь ей жизнь, она потом сама по себе. Правда не любую вещь и есть минус, за это опыт режется и насколько, я не знаю, у меня весь снимался.

- Может поэтому ты "млечным" и понадобился? - Рудники, немного подумав, вытащил длинный кривой нож и положил его на стол - покажи.

- Сомневаюсь, если им это так интересно, могли бы кого ни будь из своих попросить за ледянника поиграть - Колдырь, на всякий случай, установил точку возрождения прямо здесь, затем, взяв нож, провёл им по запястью и стал поливать его кровью.

У вас не хватает крови, для оживления этого предмета, или предмет не относится к вашей стихии.

- Оставь себе - махнул рукой Рудники, когда Колдырь протянул ему нож - всё равно, это как-то связанно, не стали бы они просто так за тобой бегать. В общем, поверь мне, они от тебя не отстанут - и добавил с усмешкой - к тому же Дуглас на тебя, по-видимому, сильно обиделся.

На этой оптимистической ноте они и расстались, поскольку время уже позднее, а завтра их ждёт работа, без которой в игры и не поиграешь.

ГЛАВА 5

- Ну и какого хрена? - спросил Джуз, когда все разошлись после собрания клана.

- Да ни каково! - ответилДуглас - обычное хамло, о чём с ним разговаривать?

- Ты же сам хотел ей помочь?

- За всякими нубами я бегать не нанимался, хотя теперь придётся. Пришлось из-за него с "Варягами" договариваться, потом ещё целые сутки от их замка до храма холода добирался, найду, в гипс скотину укатаю.

- Ты уже нашёл, без тебя дальше разберёмся.

- Тебя не спросил - Дуглас встал с кресла и посмотрел на Джуза сверху - мне только глава клана, а не всякие коротышки, может приказывать - и вышел, хлопнув дверью.

- "Придурок! Тебе ещё повезло, что глава клана не в курсе" - подумал полурослик, вылезая из кресла и закутываясь в синий плащ - "надо решить эту проблему, да и избавиться от тебя, да и от неё тоже".

На следующий день, Колдырь решил, что пора поднимать уровень, да и деньги нужны, реал в игры он не вкладывал, интересней самому добиваться, и отправился изучать квесты. Квесты в "Мире дракона" могут выдавать как НПС, так и обычные игроки, кому ингредиентов набрать, кому шкурки кролика принести, а кому и полы подмести. Все заказы размещались, на специальных досках объявлений, которые находились возле каждого трактира, если игрок сорвал объявление, то квест числится за ним, пока не истечёт лимит времени, или квест не сдадут. Любопытно, что здесь, деньги с мобов не падают, как и шмот, только если в инстансах с боссов, но это уже и не моб, а скорее НПС, так что простым битьём мобов, много денег не заработаешь.

Немного постояв возле доски объявлений, Колдырь почувствовал разочарование. Для маленьких уровней нормального заработка видимо не существовало, во всяком случае, из имеющихся объявлений. За выполнение квестов, из тех, которые он способен был выполнить, давали от одного до трёх медяков, притом, что возится с каждым не меньше часа. А что такое медяк, нож который подарил Проклятые рудники, кстати, хороший нож с уроном 5-10, стоил два серебряных.

- "Двести медяков, а ведь надо ещё приодеться, хорошо хоть, что шкура на подгузник не похожа" - мысли плавно

перетекли к нижнему белью других рас - "у гномов, к примеру, не плохие семейки, а у эльфиек ваще классные стринги" - мимо как раз проходила тёмная эльфийка, правда вполне одетая. Презрительно зыркнув, на-раздевающего её взглядом Колдыря, и тем самым, вернув его к поискам работы, она скрылась за поворотом на кладбище.

Тем временем, на доске появилось новое объявление:

Требуются низкоуровневые игроки.

Условие: обезвредить ловушку (ловушка смертельная, нужно в неё попасться)

Требование: к 19-00 быть на портальной площади, подойти к игроку "Грэгори"

Награда: один серебряный.

Глянув на время, за пятнадцать минут должен успеть, Колдырь сорвал объявление и помчался на площадь. Грэгори стоял, прислонившись спиной к портальной арке, над которой светилась надпись "Сурай", вокруг расположилось пару десятков, двух - четырёх уровневых игроков.

- Ещё двоих ждём - посмотрев на объявление, которое показал ему Колдырь, кивнул Грэгори. Дождавшись опоздавших Грэгори начал:

- Итак, в бои не влезать, ваше дело нарваться на ловушки, в ловушки лезть только по одному и по команде. Сразу говорю ловушки смертельные, так что по быстрому умираете, воскресаете уже здесь и свободны. Точку воскрешения не забудьте поставить.

- А деньги? - раздался голос из толпы.

- Система сама вам начислит серебряный, как только ловушка будет обезврежена.

- Далеко это, ну в смысле, надолго?

- Сей час портуемся в Сурай, от туда пешком около часа и полчаса на сам инстанс. Всё, вопросов нет? Тогда погнали.

Игрок Грэгори приглашает вас в группу, принять? да/нет

Двадцать пять лоулевелов, в сопровождении пятёрки хаёв принадлежащих, как и Грэгори к клану "Мать порядка", топали по тропинке виляющей между деревьев уже сорок минут. Из Сурая, который скорее напоминал, огромный базар, а не столицу фракции, они телепортировались в какой-то лес, видимо из соображений секретности.

- Чего они нас окружили со всех сторон и гонят как овец? - спросил идущий перед Колдырём, гном.

- Охраняют - ответила ему, идущая с ним в паре непонятная личность, судя по отвратительной роже, какая-то нежить.

- Тут всякого зверья агрессивного хватает, это же

высокоуровневые локи, мы местным монстрам на один зуб - сказал идущий в паре с Колдырём человек.

- Не только из-за этого - опять подала свой высокий и одновременно хриплый голос нежить - могут другие игроки напасть, это ничейные земли здесь на всех можно нападать.

- А чего они сами с этими ловушками не разобрались, раз столько мороки нас сюда тащить? - снова спросил гном.

- Ну, ты и нуб, чего они будут клановыми игроками жертвовать, у них уровень у всех не меньше тридцатки, ты до своего второго максимум час будешь качаться, а им уровень поднять, неделя нужна.

- Сам ты нуб.

- Смотря, сколько эта ловушка опыта снимает, а то может там и не один уровень поднимать - прокомментировал нежить.

- Так я и говорю, не меньше недели, так что они за серебряный легко отделались - ответил человек.

- Интересно, чего за этими ловушками спрятано? - вставил свои пять копеек Колдырь.

- Так, тихо там - крикнул Грэгори - стоим, ждём здесь. - Они вышли на опушку леса, метров через двести впереди них, находилась старая башня, возле которой кипел бой.

Несколько воинов, под прикрытием лучников и магов, долбили по воротам топорами и дубинами. Сверху их пытались обстреливать, но стрелы и камни либо отлетали в стороны, либо дробились о невидимую защиту. Наконец ворота не выдержали и рухнули внутрь, подняв столб пыли, в башню сразу рванули воины в тяжелой броне, прикрывая собой магов.

Игрок Вбубендам приглашает вашу группу в рейд.

Лидер вашей группы, Грэгори принял приглашение в рейд.

Вы участвуете в инстансе, "Мертвый Барон"

- Так всё, первый уровень зачистили, заходим в башню - скомандовал Грэгори - и без разрешения ничего руками не трогаем.

Внутри валялись кучи скелетов, с которых воины клана, собирали лут.

- Грэгори, давай сюда одного.

- Ну, кому побыстрее освободиться надо? Давай ты - ткнул Грэгори пальцем в того, кто первый вытянул руку вверх и крикнул "я" - и махнул рукой на ведущую куда-то вниз лестницу.

Так они и шли дальше, сначала на уровень заходил кто-нибудь из их группы, срабатывала ловушка и убивала его, затем забегали хаи и в свою очередь убивали появившихся монстров. Потом на одном из уровней прибили Грэгори, когда один из

воинов, отступая, вышел на предыдущий уровень. За ним ворвалось сразу два скелета, пока воин держал на себе одного, Грэгори начал обстреливать из лука второго и разозлил его на себя.

Ваша группа находится в бою.

Скелет подскочил и в три удара убил, так и не успевшего применить, или скорее пожадничавшего, банку с зельем жизни, Грэгори. Все шесть оставшихся лоу игроков, кинулись в рассыпную. Находясь ближе всех к скелету, Колдырь каким-то чутьём понял, что убежать не успеет и не думая, ткнул его ножом и сразу кулаком, грудь полоснуло болью, в глазах мигнуло и покраснело, снова ножом.

Вы применили удар ножом по скелет(50), урон - 1хп

Вы применили удар кулаком по скелет(50), урон - 0хп

Скелет(50) применил по вам удар мечом, урон - 29хп

Вы применили удар ножом по скелет(50), урон 2хп, скелет(50) умирает.

Получено 75 очков опыта.

Поздравляем! Вы получили новый уровень!

Лидер вашей группы убит, новый лидер Колдырь.

Первое, что подумал Колдырь, присев на каменный пол - "надо убрать логи, во время боя жутко раздражает" - а второе - "всего три хп у скелета оставалось, всё-таки я везунчик" - ну а третья мысль - "а если бы не последний шанс, он бы меня и с тремя хп уложил".

- Фига себе, как ты выжил, он же по сотне хп за удар снимает? - спросил воин, уже успевший справится со своим скелетом.

- А чо это, ты теперь лидер?

- Потому что по уровню он выше, его система определила - ответил нежить.

- Ну, чего тут, Хенк? - обратился к воину, орку семьдесят шестого уровня, которого на самом деле звали "Хенкель111", вошедший в этот момент Вбубендам. Вбубендамом оказался, тоже орк, шаман восемьдесят шестого уровня.

- Да вот, Грегори грохнули.

- А ты, какого хрена, на этот уровень вылез, твоё дело держать скелетов пока маги их мочат - заорал Вбубендам.

- Да на меня трое насели, а вы все заняты, думал Грэгори хоть поможет, откуда я знал, что он на него с агрица - так же криком ответил Хенк.

- Башкой потому что думать надо, у Грэгори тридцать второй левел, щас уже наверно тридцать первый, чем он тебе поможет? Ба-лин троих уже потеряли - уже более примирительно

сказал шаман и кивнув на кучкующихся малышей - эти хоть все живы?

- Да Бубен, ладно тебе, трое для такого инста, это ещё мало, малыши живы все, а Грэгори сам тоже виноват, чего он банку хп не выпил?!

- Ага, мало, не забывай, нам ещё шесть уровней и босса мочить, так, кто тут лидер группы, давай следующего запускай - и даже не взглянув на них, пошёл на другой уровень.

- Кто там, дальше в очереди был? - Спросил, спустившись на другой уровень Колдырь.

- Я - крикнул полурослик и метнулся на следующий уровень, оттуда раздалось "бах" - ой - затем по команде Вбубендама, рейд клана "Мать порядка" пошёл на штурм.

Оставшаяся шестёрка малышни уселась прямо на землю, на всякий случай, подальше от входа, а то так убьют и не видать серебряного. Рядом с Колдырём приземлился нежить, который оказался упырём, по имени "Возмездие".

- Ну и как ледянником играется? Не обижайся, но это же самая лоховская раса!

- Нормально, всё лучше, чем упырём - всё-таки обиделся Колдырь.

- Упырь, это вампир, ты же не думаешь, что вампир плохая раса, хотя твоя то раса по любому круче, такой удар выдержать? - и Возмездие с прищуром посмотрел на Колдыря.

- Не думал, что у вампиров такой вид уродский, на картинке они, покрасивши - с усмешкой сказал Колдырь - теперь понятно, почему в игре так мало вампиров.

- На картинке они правильно выглядят, но вампиром просто так не станешь. Сначала надо играть за упыря, а потом можно будет переродиться. За упыря просто трудно играть и к тому же что бы вампиром стать нужно чёрти сколько, крови врага выпить, а её просто так не наливают. Поэтому за вампиров только реальщики и играют, теперь понятно?! - как-то ехидно-напыщённо сказал Возмездие.

- Теперь понятно - снова усмехнулся Колдырь - значит, ты реальщик и, судя по имени, собрался, кому-то отомстить.

- Ни чего тебе не понятно - ответил Возмездие и пересел в сторону.

"Ага, щас прям, всё тебе расскажи, жди" подумал Колдырь.

По рейдерскому каналу пришло сообщение, об окончании зачистки и они спустились ещё на уровень. Через пять уровней, потеряв танка и лучника, рейд наконец добрался до покоев босса.

- Приготовились! - скомандовал Вбубендам и последнему оставшемуся малышу - заходи.

Колдырь двинулся в проход, ведущий в следующий зал. За время прохождения последних шести уровней, у него восстановилось двадцать хп и была надежда остаться в живых, всё таки уровни жалко терять. Главное успеть, вовремя спрятаться, интуиция подсказывала, что его пребывание в инсте до конца, не всем понравится. Когда он дошёл до небольшой площадки, посередине прохода, с грохотом рухнул потолок.

Вам нанесён урон 19хп

Вы выполнили квест: обезвредить ловушку, получен 1 серебряный.

ГЛАВА 6

- Ну, чё тут растопырилась, прям на проходе - брякнул упырь первого уровня, выходя из склепа, в котором была установлена точка воскрешения.

- Фу, напугал, урод - воскликнула тёмная эльфийка третьего уровня.

- На себя посмотри, дурища.

- Дуэль?

- Чё мне с тобой дуэлица, ты мне пока не враг.

- Струсил? - спросила эльфийка, добавляя Возмездие в список врагов.

- Да не, с чего бы, я же уже первого уровня - оскалился упырь, принимая приглашение к дуэли.

Вокруг появился прозрачный купол, немногочисленные зрители, расположившиеся вокруг, комментировали начавшийся бой, который продолжался всего пару минут. Упырь набросился на эльфийку, молотя со всей силы своими здоровыми когтями и одновременно откусывая и глотая, не пережевывая куски нежного тела. Эльфийка сначала пыталась сопротивляться, втыкая в упыря кинжалы, потом попыталась применить какую-то магию, под конец просто заорала от ужаса и боли, её всё-таки в прямом смысле ели.

- "Ну, вот начало положено, хоть капля крови врага уже есть, плюс скальп, да ещё серебряная монета сегодня заработана" - думал упырь, уже второго уровня, уходя с места дуэли.

- Ну, ты Возмездие даешь, как ты её завалил? Ты же первого уровня, а она третьего? - Крикнул какой-то орк.

- Опыт зло - последовал ответ.

- Просто дроу не приспособлены против нежити на низких уровнях, колдовать толком они ещё не умеют, да и тёмная магия против нежити не ахти, отрава работает только на живых, урон маленький, ловкость не прокачена, а у упыря сила приличная, да ещё и здоровье может восстанавливать. Короче надул он эльфийку, чтобы крови попробовать.

Все уставились на волшебника шестьдесят седьмого уровня, с короткими светло русыми волосами и длинной коричневой накидке, давшего столь развёрнутый ответ. Тот, до этого задумчиво смотревший вслед упырю, заметив, что привлёк к себе внимание, сделал пас рукой и эффектно растворился в плотном белом тумане.

И никто не обратил внимания, на полуруслика, который смотрел на эту картину со стороны, презрительно усмехнулся,

глядя на волшебника, затем он крутанул, синим плащом и исчез.

Очнувшись от боли, с одним хп, Колдырь первым делом открыл вкладку кошелёк, там и вправду валялась серебряная монета. Дождавшись, когда весь рейд промчался мимо и вступил в бой, Колдырь выполз из под каменной плиты. Немного подойдя ближе к залу но, не заходя в него, он стал из прохода наблюдать за битвой.

Перебив всех скелетов, маги и лучники, под охраной воинов начали обстреливать сидящего на троне у дальней стены, барона, до этого равнодушно наблюдавшего как убивают его охрану. Барон оказался прикольным; лысым, высоким и довольно худым мужиком, сотого уровня, видимо лич. Одетый в чёрную одежду, с бледным, оскаленным лицом и громким смехом "ХА-ХА-ХА", он кинулся, размахивая своим двухметровым мечом на ближайших воинов. Бой принимал затяжной характер, танки вовремя сменяли друг друга и успевали восстанавливаться, маги и жрецы, находясь за спинами танков, успевали отхиливать, бафать и метать заклинания, лучники рассредоточились по углам, а разбойники быстрыми ударами наносили урон и вешали дебафы на барона. Полоска жизни над головой босса уменьшилась на треть.

- Внимание! Сей час чего-то будет! - крикнул Вбубендам.

И точно, барон вдруг крикнул - Встаньте мои слуги! - Убитые до этого скелеты поднялись и напали на своих врагов.

- Шатун, барона держи - скомандовал Вбубендам - танки расхватываем скелетов.

Здоровый воин, девяносто первого уровня, накинулся на босса, остальные бросились к скелетам, которые в это время убивали беззащитный магов и лучников. Несмотря на быстроту, с которой воины выполняли команды, одного мага успели убить.

- Все, добиваем скелетов!

В это время барон издал рычащий крик, плечи его расширились, рожа перекосилась, и он стал вдвое быстрее махать своим мечом.

- У него берс - крикнул Шатун, затем зарычал и тут же превратился в медведя.

- У кого хил остался, кидаем на Шатуна.

Может, Шатун бы и выдержал, с его то девяносто первым уровнем, в одиночку эту пару минут, но тут, добив лучника, на него набросился свободный скелет. Медведь явно стал уступать, использовав последнее зелье жизни, он громко зарычал, вешая дебафы на врагов и бафы на своих.

- Звезда, босса агри - заметив, что одного скелета убили,

крикнул Вбубендам, приготовившись бросить, лечение на Шатуна, как только заклинание восстановится.

Звёздочка бросилась на барона, но сразу переагрить не смогла, слишком много урона нанёс Шатун. Вбубендам всё таки успел бросить хил, однако медведя это уже не спасло, барон нанёс ещё два крита перед тем как с него спал берс и, оставив мёртвого Шатуна, кинулся на Звёздочку, скелета уже успел перехватить Хенкель. Потеряв троих, ситуация выровнялась и они продолжили планомерное уничтожение боса. Вскоре полоска жизни босса снова опустилась на треть.

- Так, маги, лучники в центр, танки вокруг, разбои отвлекаем скелетов, не подставляться - скомандовал Вбубендам - Звезда босс на тебе, я тебя хилю, как чувствуешь что хана, включаешь бабл, Хенк ты страхуешь!

Эту волну пережили уже лучше, скелеты замочили только одного разбоя, зажав его вдвоём в дальнем углу.

- Ну чего, похоже выдюжим, меч, чур, мой - брякнул Хенк, когда у барона осталось меньше десяти процентов жизни.

- Не каркай, и вообще мы сюда за его головой пришли, а не за мечом - ответила Звёздочка - вечно только о себе думаешь.

- Да никуда его голова не денется, сдадим мы этот квест, а меч прикольный.

- Тебе этот меч не подойдёт - вклинился в разговор разбойник - ты чистый танк, а меч двуручный, только на урон, как ты без защиты будешь - и подмигнул Звёздочке - вот для паладина он как раз подходит.

- А может я, переквалифицироваться решил - запинаясь, выговорил Хенк.

- Хватит уже, потом решим кому меч нужнее, щас третья волна будет, действуем по предыдущей схеме - расставил всё по местам Вбубендам.

Барон как будто прислушивался к разговору и при упоминании о голове, его глазки забегали как будто в поисках выхода. Через некоторое время его взгляд действительно остановился на выходе из зала, и он замер, на секунду даже перестав махать мечом. Неожиданно гнусно захихикав, барон забежал за трон.

- Не рассыпаемся, заходим слева - командовал Вбубендам.

Как только отряд приблизился к трону, скелеты снова ожили. Барон выскочил, справа и кинулся к выходу из зала, на кинувшуюся было за ним Звёздочку, напало сразу два скелета. Весь отряд оказался заблокированным за троном.

Видя мчащегося на него барона, Колдырь спрятался за той самой плитой, которой его не так давно придавило.

Прислонившись спиной к плите и повернув голову в сторону прохода, между плитой и стеной, он навострил слух и зрение, но так ничего не услышал и не увидел, только почувствовал, как его горла коснулась холодная сталь. Аккуратно повернул голову и поднял глаза, от чёрных сапог до скалящегося в улыбке, обтянутого кожей черепа барона.

- Ты хто? - свистящим шёпотом спросил Барон.

- Колдырь - последовал ответ тоже шёпотом.

- Ну, это-то заметно, кому служишь?

- Никому.

- Хочешь, чему ни будь полезному научиться? - и Барон, подняв одну бровь, чуть двинул мечом.

- Смотря чему, и смотря, что мне за это будет? - потрогав шею и почувствовав на пальцах кровь, спросил Колдырь.

- У меня есть три умения: для охотника, для воина и для мудреца, выбирай любое. Взамен ты будешь носить титул барона и не передашь его никому, и не вступишь ни в какой клан, и не будешь служить ни какой фракции, до тех пор, пока я не потребую вернуть мне всё назад, вместе с этим мечом.

Внимание! Вам доступен квест "власть и честь"!

Условие: сохранить титул и меч Мёртвого Барона до тех пор, пока Барон не потребует вернуть их назад. При этом владения баронства должны остаться независимыми (вы не можете давать ни кому вассальных клятв или присягать на верность)

Предупреждение: претенденты могут начать на вас охоту, с целью отобрать герб баронства, с потерей герба теряется и титул.

Награда: одно умение Мёртвого Барона на выбор, даётся сразу после принятия квеста.

Штраф за невыполнение: все мёртвые существа станут вашими смертельными врагами.

Принять? да/нет

Внимание! В случае отказа вы умрёте!

- У тебя ещё двадцать секунд - спокойно сказал Барон - скелеты уже заканчиваются.

- Ну, давай что ли умение для мудреца, всё равно не угадаю - проговорил Колдырь, нажав "да" - и это, мне бы, как ни будь так, чтобы герб не видно было - вставая и забирая протянутый бароном меч.

Меч оказался, слишком тяжёлым и Колдыря повело в сторону, не добавила равновесия и полученная тут же затрещина по лбу. Ну и на конец, развернув за плечо и со словами - не парься - Барон сильным шлепком по мягкому месту направил

Колдыря в самый дальний и тёмный угол.

Вам передан предмет "меч мёртвого барона"

Вы перегружены и не способны передвигаться

Вами изучено новое умение "мёртвые слуги"

Вам передан герб Мёртвого Барона

К вашему имени добавлена приставка барон, скрыть? да/нет, слава +40

- А как я узнаю, что пора всё возвращать? - убирая приставку о дворянстве из информации о персонаже, спросил Колдырь.

- Поверь мне, узнаешь, выход за троном, некогда мне, меня убивать сейчас, будут - прерывая все вопросы, сказал барон и побежал в верхний уровень.

Дождавшись, когда все умчались вслед за бароном, Колдырь, почёсывая зад, побрёл к трону, для этого пришлось бросить одно нераспределённое очко в силу, потому как меч весил больше десяти килограмм. Выход появился, только после убийства босса, о чём предупредило сообщение:

Поздравляем! Вы в числе первых игроков, прошедших этот инстанс! Слава +5

Сразу нажав "покинуть рейд" и "распустить группу", с надеждой, что никто не заметит о его таком долгом пребывании в инстансе, Колдырь бросился в открывшийся проход.

Выбрался Колдырь в кустах на опушке леса, недалеко от башни барона и не долго думая, бросился подальше в лес, не став ждать пока остальные участники рейда, также выберутся на поверхность. Пробежав минут десять, усталость достигла максимума, почесав зад и решив обдумать обстоятельства, Колдырь присел на ворох листьев, спиной привалившись к толстому старому дубу, с низкими ветвями. Для начала решил глянуть характеристики:

Колдырь, барон, Раса - ледянник, уровень - 3/30, слава - 55

Характеристики:

Сила - 2

Ловкость - 1

Выносливость - 3

Интеллект - 1

Мудрость - 1

Нераспределённые очки - 2

Параметры:

Количество жизни - 50

Количество манны - 20

Бодрость - 0 из 40

Грузоподъёмность - 20кг
Физический урон - 1,5-2,5
Магический урон - 0,5-1,5
Шанс увернутся от атаки - 0,1%
Шанс критического урона - 0,1%
Сопротивление физическому урону - 3
Сопротивление магическому урону - 1
Способности:
Дар стихии - расовая, (сопротивление к холоду +50%)
Дар дракона - расовая, затраты - жизнь (ограничение - не чаще одного раза в день)
Умения:
Мёртвые слуги (на подъём и поддержание расходуется манна)
Навыки:
Последний шанс (если у вас больше одного хп, то при смертельном ударе, 1хп всегда остаётся)
Достижения:
Каменный кулак - 1
Донор крови - 1
Урон при ударе кулаком - 2,5-3,5(физ. урон + кам. кул.1)
Восстановление здоровья - 1,5хп в минуту.(кол. жиз./100 + донор кр. 1)

- "Параметры конечно похуже, чем у других игроков таково уровня, но с учётом достижений и умений, не так уж плохо" - подумал Колдырь. - "Каменный кулак конечно нафиг не нужен, у любого оружия урон сильнее, как не качай этот кулак, а вот кровавую жертвенность точно надо развивать, восстановление здоровья быстрее, чем у других, особенно в бою, никогда не помешает".

И не откладывая дело в долгий ящик, Колдырь стал жертвовать свою кровь корням приютившего его дуба. Остановившись, только когда в глазах потемнело, а шкала жизни ушла в красную зону, он решил так поступать перед каждым выходом из игры.

- Такс, теперь что это за умение "мёртвые слуги" - попробовал использовать, но система пожаловалась на отсутствие трупов по близости, хотя десять манны исправно сняла. Прочитав описание, Колдырь понял, что он теперь может поднимать скелетов, правда с его интеллектом, только одного и только первого уровня, а с его мудростью только на десять секунд, - вот такой хреновый некромант. Осталось ещё два нераспределённых очка, но их использовать никогда не поздно.

Ещё бы узнать, как отсюда выбраться. Карта как обычно не спасла, до Драконьего города было целое море неизвестной, закрашенной белым территории, до Сурая чуть ближе, но туда лучше не соваться, до храма холода, понятно, вообще не добраться. Выбор не большой, умереть или попробовать дойти пешком. Умереть теряется опыт, хотя на третьем уровне это не так страшно, зато сразу в Драконьем городе окажешься - "не, пешком интересней, умереть от любого встречного моба я всегда успею, а вот найти приключения, на свою задницу" - и он, наклонившись на бок, почесал её - "лучше всего в дороге".

Тем временем уже стемнело, ворох листьев уютно обрамлял уставшее тело, а дуб склонил свои ветви, закрывая его от окружающего мира, глаза Колдыря закрылись, и он заснул.

ГЛАВА 7

Чёрный, почему-то двухголовый дракон, паривший высоко в небе, неожиданно сделал резкий вираж, солнце ударило в глаза, а чешуя дракона впилась в правую ягодицу. Он дёрнулся, машинально разжал руки и, соскользнув с дракона, полетел вниз, бухнувшись в кучу листвы.

Колдырь открыл глаза, на лицо падал луч света, пробиваясь сквозь листву дуба - "на удивление неплохо выспался, блин на работу же пора" - вскочил на ноги - "да чего так жопу то щиплет?" - Сняв с себя шкуру, и изо всех сил изогнувшись, посмотрев на свою задницу, Колдырь присвистнул.

- Мда, можно быть спокойным, герб баронства точно никто не увидит. - На правой ягодице красовалась свежая наколка, щит, внутри которого, светлый череп в короне на тёмном поле. Главное теперь не раздеваться перед кем попало, хорошо, что в игре насильно раздеть не могут, во всяком случае, нижнюю одежду точно снять без разрешения хозяина невозможно.

Зайдя вечером в игру, Колдырь прочертил на карте линию, от своего местоположения, до Драконьего города, и двинулся в путь, стараясь не сильно от этой линии отклоняться. Идти приходилось максимально осторожно, не хотелось попасться высокоуровневым монстрам, хорошо, что они не очень скрывались, и удавалось их обнаруживать заранее и обходить. Игроки, слава Дракону, до сих пор не попадались вовсе. Зато, в этих лесах присутствовали, хоть и в малом количестве, мелкие мобы, на них Колдырь сам нападал, так что, до темноты, пройдя две локации, он поднялся ещё на один уровень. На этот раз, решив ночевать в нормальной постели, он нажал "**выход**"

На следующий день, выйдя на поляну, кишащую трёх и четырёхуровневыми кроликами, Колдырь решил задержаться, когда ещё появится возможность прокачаться. Проблема только в том, что кролики наносили не слабый урон, приходилось долго ждать, чтобы восстановится. Попробовал сырое мясо убитого кролика и не получил никакого эффекта, от вчерашней белки тот же результат. Огонь, к сожалению, Колдырь не знал, как добыть, нашлись какие-то кусты с ягодами, попробовав, выяснилось, что каждая ягода прибавляет один хп. Через несколько убитых кроликов ягоды стали заканчиваться, и в поисках чего ни будь съедобного, приходилось отходить всё дальше в лес.

Под одним деревом Колдырь и нашёл это странное существо. Похожий на большую крысу, только с приплюснутым носом в одежде из кое-как сшитых шкур, с руками и ногами вместо лап, гремлин, как гласила надпись над ним, нацелился на какую-то поганку. Колдырь попробовал напасть на гремлина, но тот, почему-то не с агрился, а отбежал в сторону и снова устремился к грибу. Когда Колдырь сорвал поганку, гремлин, с каким-то разочарованным выражением морды, остановился и напряжённо уставился на Колдыря. Колдырь оглядел гриб со всех сторон, понюхал и пришёл к выводу, что вряд ли тот прибавит ему здоровья, протянул гриб гремлину с вопросом: - нужен? - Гремлин посмотрел с появившейся в глазах надеждой и кивнул.

- А ты мне, что за это? - Гремлин в ответ неразборчиво хрюкнул - ладно бери - Колдырь разжал руку и даже не успел моргнуть, как гремлин подскочил к нему, схватил гриб и с шорохом исчез в кустах.

Вернувшись на поляну и убив очередного одинокого кролика, приходилось агрить их по одному и отбегать в сторону с напавшим кроликом, чтобы они не накинулись всей толпой, Колдырь уже собирался снова отправится на поиски еды, когда заметил небольшой костёр. Осторожно подойдя поближе, он заметил как из лесу, волоча за собой кучу хвороста, выходит гремлин. Воткнув в землю вокруг костра сучковатые палки, гремлин взял острый, ровный прут и с ожиданием уставился на Колдыря. Догадавшись, что от него требуется, Колдырь вывалил всё имеющееся у него мясо, на большой лопух.

Получено достижение "убийца кроликов - 1", вы убиваете кроликов десятками. Урон по кроликам +1. До следующего повышения осталось убить 100 кроликов. Слава +1

Дело пошло гораздо веселее, Колдырь убив кролика, съедал кусок мяса и с восстановленной шкалой здоровья и бодрости кидался на новую жертву. Гремлин тоже, оказывается, был не дурак пожрать, готовил он самозабвенно, с каким-то мрачным удовольствием, высунув язык от усердия, насаживал мясо на прут, кроме огня у него имелась соль, а в качестве приправ он использовал какие-то травы, которые собирал прямо на поляне и в лесу. Половину приготовленного гремлин частью съедал, частью прятал в глубины своего одеяния. Колдырь считал, что это справедливо, к тому же ему это мясо девать некуда, у него в рюкзаке ещё меч барона и куча шкурок зверей накопилась, видимо скоро придётся ещё одно очко в силу бросить. С такими мыслями Колдырь и отправился спать, так и не успев взять в этот день пятый уровень.

Днём, на работе Денис сообщил, что Колдырём интересовались.

- Кто? - спросил Толик.

- Не знаю, по виду полуорслик, шмот очень дорогой, такой, что вся информация скрыта, не имени, не уровня, ничего не показывает.

- Ты же вор, должен скрытое видеть!

- Говорю, что очень дорогой шмот, к тому же, может он тоже вор и выше меня по уровню.

- И чего ему надо?

- Поговорить хочет, я ему сказал, что сообщу тебе - ответил Денис

- Странно, чего он сообщение по почте не отправил?

- Хочет инкогнито сохранить, через почту, ты бы узнал, кто он. Так что жди, рано или поздно он тебя найдёт, ушлый тип. Как он меня с тобой связал, интересно?

- Ну, найдёт и найдёт - Толик усмехнулся - да и вряд ли у него это сейчас получиться.

- Получиться, такому Драконий город обыскать не проблема.

- Пускай ищет, меня там и нет вовсе.

- И где ты? - удивился Денис.

- Да чёрт его знает, где-то в ничейных землях - и Толик рассказал, как попал туда - ну и короче я живой остался, вот и брожу там в окрестностях.

- Ну и чему радуешься, любой сильный моб тебя грохнет и ты снова в Драконьем городе. Даже странно как ты там два дня продержался. Только не вздумай там точку возрождения ставить, а то навсегда там и останешься - посоветовал Денис, и немного подумав, спросил - а как клан назывался, который вас нанимал?

- Мать порядка вроде, а что?

- А-ха-ха, так вот кто их кинул! - засмеялся Денис.

- Никого я не кидал, чего за фигня?

- Ты бы хоть форум иногда просматривал - утирая выступившие слёзы, сказал, рыдая от смеха, Денис - у них квест на боса был, а ты его испортил.

- Да как я мог его испортить, я боса при всём желании, завалить бы не смог? - возмутился Толик.

- А это уже у тебя надо спросить, как ты это сделал - успокаиваясь, проговорил Денис - понимаешь, при первом прохождении инстанса, выполняется клановый квест, убив босса, ты присоединяешь локацию к своей фракции, за это твой клан становиться хозяином этой локи и может построить там замок.

Так то - и Денис поднял указательный палец вверх - а сейчас клан Мать порядка на форуме бучу поднял, инстанс они прошли первыми, а за голову босса им ничего не дали, да и с самого босса ничего стоящего не упало. Скольких из них убили, а это потеря опыта, плюс шмот поломанный, сколько всяких банок потратили, наверняка упитыми в рейд шли, плюс зелье жизни и манны в бою использовали, да ещё вам за разминирование заплатили, представляешь в каком они пролёте? Слушай - вдруг осенило Дениса - а может этот крендель, что тебя ищет из их клана, или они его наняли, чтобы тебя найти?

- Блин, теперь точно на людях лучше не показываться, пока всё не уляжется - расстроился Толик - а админы, им чего ответили?

- Да ничего, сказали всё в рамках правил, - и Денис как-то хитро посмотрел на Толика - хм, а это значит, что хозяина локи они не убили.

- Ну, может в этой локе есть ещё один инстанс, да вообще, мала ли кто там хозяин, он же не обязательно в данже сидит, может это рейд-босс в самой локе - решил умолчать Толик, о своём временном баронстве, а то и правда кидалово получается.

- Хм, ну не знаю, может, конечно, и так - произнёс с сомнением Денис и вернулся к работе.

Вечером Колдырь апнулся на пятый уровень и кач пошёл легче, достижение к тому же получил.

Получено достижение "убийца кроликов - 2", вы убиваете кроликов сотнями. Урон по кроликам +2. До следующего повышения осталось убить 1000 кроликов. Слава +1

Всё-таки хорошо, что он развивается в сторону танка, с такими то урезанными параметрами, в другом классе кролики уже давно бы им лакомились. Урон конечно маленький, но зато защита неплохая, теперь он мог сразу с двумя кроликами, если они третьего уровня, биться и нераспределённые очки пока можно не тратить.

Съев последний кусок жареного мяса, и убив кролика четвёртого уровня, Колдырь собрался уже идти в лес искать пропитание, когда заметил, что за ним кто-то наблюдает, с другого конца поляны. Обрадовавшись, что это вернулся гремлин, который нажарит ещё мяса, Колдырь потопал в ту сторону.

- Ну, здравствуй, голубок - бабуля сидела на упавшем бревне, держа в руках сучковатую палку - чего замер, подходи не стесняйся.

- Здарова бабуля - сказал, выходя из-за дерева, за которым

спрятался, как только понял, что это вовсе не гремлин, Колдырь.

- А я то думаю, чего за шум по всему лесу раздаётся - и бабуля покачала головой, обвиняющее посмотрев на Колдыря - нехорошо касатик, жалобы на тебя поступают.

- Какие ещё жалобы? - опешил Колдырь.

- Ну, как же, шумишь, зверюшек невинных бьёшь, гремлинов несчастных шантажируешь, работать на себя заставляешь - при этих словах, из-за спины бабули, выглянул гремлина и виновато посмотрел на Колдыря - так что голубок собирайся, пойдём! - И бабуля, кряхтя, стала подниматься.

- Куда? - так и не нашёлся Колдырь.

- Ну, как куда? Нарушение оформлять, раз виноват, отвечать должен, а как же? - и бабуля, прихрамывая, направилась в лес. Колдырь решил не сопротивляться, бабуля явно не простая, может и грохнуть, если начнёшь артачиться, и направился следом, за ним, сопя, пристроился гремлин.

Через пять минут, они вышли к огромному болоту и бабуля, не смотря на хромоту, резво заскакала по кочкам.

- Слышь, бабуль, а ты кто тут вообще? - Колдырь последовал за ней и тут же провалился, но успел зацепиться за кочку.

- Ягой меня зови, сынок. - Подождав, когда он весь мокрый в болотной жиже с кряхтеньем и проклятиями выбрался, ответила бабуля - за порядком в местных лесах наблюдаю, ну чего встал, нам до темноты успеть бы желательно.

- Да я имею в виду, может ты там графиня, какая - отдышавшись и снова запрыгав по кочкам, продолжил Колдырь - или герцогиня, а то у меня знакомый есть, тоже за одной локой наблюдает, так вот он барон.

- Ой, какими названиями то странными ты меня кличешь, один тут был, тоже странно называл меня.

- А может ты княгиня? А что, Ваша светлость, костяная нога! - Театральным голосом произнёс Колдырь и тут же поскользнулся на кочке и снова рухнул в болото.

- Светлость говоришь? - бабуля выбралась на островок, заросший деревьями и, пройдя сквозь них на небольшую полянку, добавила - можно и светлость, а можно и тёмность, это уж с какой стороны посмотреть. Ну что милок, залезай.

Посередине поляны стояла древняя изба, наполовину вросшая в землю, в нескольких метрах от избы располагался костёр, обложенный камнями, над костром висел огромный котёл, вот на него то, без всякого сомнения, и указывал когтистый палец бабки.

- Пушок, ты где, почему ещё ничего не готово? - Крикнула

Яга. Из леса выбежал старый, лысый гремлин, таща на горбу кучу хвороста и засунув всё в костёр, щёлкнул пальцами, пламя под котлом весело заплясало. Колдырь оглянулся, гремлин, который пришёл с ними, потупив глазки, скромно водил ножкой по земле.

- А, это - с надеждой проговорил Колдырь - как же сначала, накормить, напоить, спать уложить, баньку там, истопить?

- Да где ж, я тебе баньку тут возьму, в котёл говорю, лезь, пока будешь мыться как раз ужин и приготовим.

- Я ж не вкусный совсем, бабуль.

- Чего? - Яга уставилась на него, затем глаза её расширились - да ты совсем ополоумел, ты себя видел, чтоб я такую дрянь в рот пихала, ты смотри чего удумал - заорала она возмущённо и ударила своей клюкой в землю. Стоявшее недалеко дерево схватило его, подняло в высь и Колдырь, с громким всплеском и брызгами рухнул в котёл.

Когда он вынырнул, бабка уже скрылась в избушке вместе со старым гремлином. Молодой гремлин стоял рядом на огромном пне и, прижав уши к голове, с интересом разглядывал совершенно голого Колдыря, шкура, заменяющая одежду, осталась висеть на ветвях дерева. Вода была расслабляюще-теплая, свежий ветерок доносил запах леса и пение птиц - "ну и ладно" - подумал Колдырь и устроился поудобней, положив ноги на край котла. Гремлин принял это за сигнал, переставив пень и снова забравшись на него, стал тереть ему мозолистые подошвы, деревянным скребком.

Через полчаса совершенно чистый Колдырь, с вымытыми и причёсанными волосами, оказывается он блондин, стоял в котле по колено в воде и раздумывал, как достать свою одежду. Не придумав ничего лучше, он забрался на край котла, держась за него руками и ногами, затем резко оттолкнулся и, прыгнув вверх и чуть вперёд, схватился за шкуру и рухнул на землю, потеряв при этом пару хп.

- Кто ж это, тебе голубок, так попу то изуродовал? - прозвучал сзади ехидный голос старушки.

- Меня, бабуля, Колдырь зовут! - ответил тот, быстро одеваясь, в как будто ставшую более цивильной, шкуру.

- Колдырь? Ну что, пошли тогда Колдырить, Колдырь - и бабуля зашла обратно в избу.

ГЛАВА 8

Левая голова дракона повернулась и посмотрела своими жёлтыми глазами с узкими зрачками - ну и горазд же ты, бухать - прорычала она вдруг и громко чихнула, пламя вырвалось из его ноздрей, лицо полыхнуло жаром, а в глазах всё покраснело.

- Вставай уже, завтракать будем - бабуля вынула чугунок и закрыла печь.

Они находились в довольно просторной горнице. Внутри избы, оказывается вообще, было довольно много места, во всяком случае, из горницы вело несколько дверей.

- Бабуль, а наказание то, какое ты мне придумала? - спросил Колдырь, пока лысый гремлин Пушок, накрывал на стол.

- Как какое, меня будешь развлекать, сто дней и ночей - затем, посмотрев на остолбеневшего Колдыря, добавила - что, испугался? Ладно, вон твоё наказание - и ткнула пальцем в молодого гремлина, который в это время гонял под лавкой мышь и явно навострил уши, догадавшись, что разговор о нём.

- А что мне с ним делать?

- Да ничего, он будет просто тебе во всём помогать.

- А какие у него свойства? Он хиллер или противника на себя отвлекает, и какой у него урон?

- Какого ещё противника? Нет у него ни какого урона, и не вздумай его в бою использовать, у него свойство заботится, о тебе и твоём имуществе, поверь мне, это очень полезное свойство. Да, и не давай ему много мяса.

- Ну да, и в воде не мочить, а то он размножиться и станет агрессивным - поскучневшим голосом произнёс Колдырь.

- Кто тебе эту глупость сказал? Просто от мяса у них понос, вот и всё. Правда, всё же, есть одна проблема - и на вопросительный взгляд Колдыря, добавила - им нужна магия.

- Ну, какой из меня маг, и вообще, зачем ты его отдаёшь, вот бы он о тебе и заботился, смотри какой милый.

- У каждого гремлина, должен быть свой хозяин, без хозяина они больше года не живут, а этому скоро год исполниться. А с магией я тебе помогу, если гремлин ничего не делает, то ему и надо, всего сотня манны в день.

- Что?! - возмутился Колдырь - да где я ему столько манны добуду, а если он ещё и что ни будь делать, начнёт? Да даже если я на путь мага стану, мне манны только на него и будет хватать.

- Я вижу, что твоя раса совсем не магическая, поэтому предлагаю тебе одно умение, с ним свою энергию можно

превращать в манну. Тяжело конечно, но уж поверь, всё легче, чем развлекать меня сто дней и ночей - старушка мило улыбнулась беззубым ртом, с одним торчащим клыком и подмигнула.

- А энергии, где я столько возьму? - Уже соглашаясь, спросил Колдырь - мне что, так всю жизнь и мучаться.

- Ну, пока не узнаешь своих возможностей, и правда будет не легко, ну как согласен?

- Да - вздохнул Колдырь.

Вами изучено новое умение "суть энергии"

- Теперь дай ему имя, и если он на него отзовётся, то станет твоим.

- Имя? Да так и запишем "Наказание - подумав, сказал Колдырь и позвал - эй, Наказ, Нак! - Нак радостно хрюкнул, подскочил и обнял Колдыря за ногу, а вся манна тут же ушла в ноль.

Как потом выяснилось, у гремлинов всё же есть полезные свойства, например они, могут быть невидимыми, а также таскать кучу предметов, жалко только, что на всё это требуется манна.

Весь день Колдырь провёл на болоте, старушка выдала квест на яд местных гадюк. Нак занялся приготовлением кроличьего мяса, иногда отвлекаясь, на сбор падающего со змей лута. Попытки запрета, ни к чему не привели, гремлин оказался довольно жадной тварью и собирал всё, что плохо лежит. Уже в сумерках Колдырь, наконец, получил новый уровень, и присев возле костра воспользовался новым умением, превращая всю оставшуюся энергию в манну, которую тут же забрал гремлин.

Сзади послышался шорох, Колдырь резко обернулся, на него смотрели отражающие в темноте свет костра глаза змеи. Насколько можно было рассмотреть в темноте, гадюка была совсем небольшая, пугал не её размер, а надпись над её головой "гадюка(35)" - "тридцать пятый уровень, да откуда она тут взялась" - подумал Колдырь, наблюдая, как змея пробует языком воздух. На небе показалась луна, змея открыла свой рот, показывая ядовитые зубы, и зашипела. Колдырь перепрыгнул костёр и бросился в сторону, гремлин куда-то исчез, а змея заскользила вокруг костра, прячась в траве. Неожиданно повалил пар, костёр зашипел и потух, как будто в него вылили ведро воды, Колдырь прижался спиной к дереву, сжимая в руке нож и прислушиваясь. Сверху раздался девичий смешок, он резво отпрянул от дерева, но споткнулся об корни, упал, быстро перевернулся на спину и обомлел. На нижних, толстых сучьях дерева, сидела необычайно красивая и при этом, совершенно голая, девушка, лунный свет переливался на её длинных, чуть

зеленоватых волосах, одной ногой упираясь в сук, второй свободно болтая в воздухе, она смеялась приятным как, звон колокольчика, смехом.

- Любим змеек убивать? - оборвав смех, спросила она, ледяным тоном.

Колдырь дёрнулся, но ноги оказались запутанными корнями и травой.

- Нет, не люблю - брякнул он, пытаясь выбраться. Ветви дерева обвили его шею и запястья рук, усадили на землю и притянули спиной к стволу.

Девушка сделала акробатический кульбит, зацепилась ногами за сучья и свесилась вниз головой, сравнявшись лицом с Колдырём, её спутанные волосы при этом, упав в низ, касались его ног. Ласково дотронувшись прохладной ладонью до его лица, она проговорила, нежным голосом:

- За всё надо платить!

Колдырь взглянул на висящее перед ним красивое лицо, и вот тут ему стало по настоящему страшно, на него смотрели большие белые глаза без зрачков, а смешливые, но какие-то бескровные губы раздвинулись в ухмылке, показывая ровные, острые зубы.

- Можешь меня поцеловать, перед смертью - проворковала она.

- Чего-то не хочется.

- Как? - глаза её прищурились, а ветви вокруг его шеи стали медленно сжиматься.

- Ладно, ладно - прохрипел Колдырь, когда дышать стало совсем нечем. Ветви тут же ослабили хватку, Колдырь поводил головой из стороны в сторону, разминая шею, и заметил гремлина. Нак прятался под ближайшим кустом и отчаянно подавал знаки, мотая головой из стороны в сторону и делая жесты руками, из которых можно было понять, что лучше немного помучиться перед смертью, чем целовать русалку.

- Может, как ни будь потом?

- Ну, как хочешь, потом так потом - игривым тоном сказала она и, развернувшись к нему спиной, опёрлась о землю ладонями рук, коснувшись головой его коленей, вдоль её позвоночника, в лунном свете светился странный рисунок, напоминающий кожу змеи. Стоя вверх ногами, она развела ноги в стороны, изогнувшись, чуть ли не касаясь его лица, встала мостиком, давая разглядеть буквально всё, подогнув колени, уселась на его бёдра и, выпрямив спину, оказалась лицом к лицу с Колдырём. Затем, положив локти на его плечи, подперев ладонями свою милую головку и касаясь маленькими розовыми сосками его груди,

проговорила - но с условием, ты возьмешь меня с собой и ничего не скажешь моей маменьке.

Внимание! Вам доступен квест "свободу русалкам!"

Условие: русалка будет вас сопровождать до тех пор, пока не найдёт себе новый дом.

Предупреждение: если Яга узнает о похищении русалки, она начнёт охоту за вами.

Награда: 1 - поцелуй русалки, 2 - вариативно.

Штраф за невыполнение: отношение с русалкой, ненависть.

Принять? да/нет

Внимание! В случае отказа вы умрёте.

- Что за награда такая, поцелуй, получается, что так и так пропадать - сказал Колдырь - нажимая "да"

- Ну, ты же сам хотел потом - выдернув у себя несколько волосков и что-то, из них сплетая, усмехнулась русалка. Получилось небольшое колечко - только в награду не ты меня, а я тебя поцелую - надевая кольцо ему на мизинец, проговорила она - и уж поверь мне, разница есть - прошептала в самое ухо, и неожиданно прыгнув вверх, исчезла в ветвях дерева.

Как только тяжесть её тела перестала давить на его ноги, её руки касаться его, а её голос перестал ласкать слух, он почувствовал, насколько сильно возбуждён. Посидев минутку успокаиваясь, Колдырь взглянул на кольцо. **Кольцо русалки, свойства: сопротивление от ментальных атак +20%, ментальная связь с изготовителем кольца, снять может только изготовитель.**

Вернувшись к избушке, Колдырь первым делом сдал квест на яд змей, за что получил целых двенадцать банок малого зелья восстановления, восстанавливают сразу пятьдесят очков жизни, манны и бодрости одновременно. Затем старушка предложила обмыть это дело и протянула большой кубок медовухи, Колдырь не видел причины отказываться, они чокнулись и присев на крыльцо, стали наслаждаться летней ночью. С болота сквозь деревья наплывал туман, костёр бросал на окружающую местность отсветы, создавая сказочную обстановку.

- Ты же не видал моих дочек? - спросила Яга - сейчас познакомлю, они просто чудо - и она, подойдя к костру, выплеснула остатки медовухи. Пламя на секунду вспыхнуло, от костра пошёл приятный запах, а из тумана, уже довольно плотно обволакивающего полянку, послышалось хихиканье.

- Стесняются - пошептала старуха - плесни тоже.

Колдырь привстал и тут же покачнулся, пришлось опереться о стену избушки, медовуха оказалась довольно

крепкой. Оттолкнувшись от стены, он всё-таки добрался до костра и вылил оставшуюся в кубке жидкость. Пламя снова вспыхнуло, и Колдырь быстро поднял руки к лицу, проверяя, на месте ли у него брови, удостоверившись в их целости, он опустил руки и окаменел, кубок выпал и покатился по земле. Напротив него, на некотором расстоянии друг от друга, стояли три голых девушки, на их красивых телах туман оставлял капельки росы, играющие отблесками от костра.

- Ну, не буду мешать - тихо сказала старушка, и ушла в избушку.

- Я тебе нравлюсь? - нежным голосом спросила одна из девушек.

Колдырь перевёл взгляд на её лицо и слово "да", не успело сорваться с его языка. Он уже видел, точно такие же глаза.

- Конечно, нет, свой поцелуй он подарит мне - вмешалась вторая русалка, сделав шаг вперёд.

- Ну, уж нет сестрицы, вам, когда ни будь потом - раздался знакомый, насмешливый голос и добавил, уже с холодком в интонации - не правда ли, дорогой?

В голове Колдыря немного прояснилось, повернув голову и узнав это ухмыляющееся личико, он шагнул к ней. Затем сделал ещё пару шагов, приблизившись вплотную и смотря на нее, сверху вниз произнёс - да.

Её прохладные ладони обхватили его голову, заставляя чуть склониться и сладкие, пахнущие свежей травой губы, нежно приникли к нему, передовая вместе с наслаждением, вкус медового нектара, по телу стала распространяться слабость, а ноги подкосились, она отстранилась и улыбнулась. От того места, где стояли русалки, послышался одновременно разочарованный и восторженный вздох - а-ах. - Перед глазами мелькнула надпись.

Вас поцеловала русалка! Внимание, ваши характеристики изменены!

Интеллект +1

Мудрость +1

В глазах потемнело и Колдырь, грохнулся на землю, потеряв сознание.

- "И что это было" - подумал Толик, лёжа в уже открытой капсуле, и пытаясь понять, на каком основании он потерял сознание, правда, безрезультатно, осознание довольно сильной эрекции поворачивало мысли в другую сторону. - А ведь мне уже не пятнадцать лет - вздохнул он, вылезая из капсулы, и пошлёпал в ванну принимать душ. - Ничего себе, так я больше суток в игре был - осознал Толик, под струями воды - "может, поэтому из игры

выкинуло, странно, что есть, почему-то не хочется".

Через пол часа, заставив себя съесть бутерброд и выпив чашку кофе Толик, понял, что по телевизору ничего интересного нет, а спать совсем не хочется, зато очень хочется обратно в игру.

- Да очнись же ты - первое, что услышал Колдырь, оказавшись в игре.

Открыв глаза, он увидел низко склоненное над ним лицо русалки, его голова удобно расположилась на её бёдрах - "на бёдрах" - Колдырь быстро вскочил.

- Ну, наконец, пока ночь, сваливать надо - обрадовалась русалка и поднявшись, куда-то направилась - чего стоим, кого ждём? - Обернувшись и поторопив, разглядывающего её идеальную попу, Колдыря, она двинулась через деревья к болоту.

- Да, что ж такое? - ругнулся Колдырь минут через двадцать, нога опять соскользнула, и он очередной раз провалился в грязь - слушай, а можно чуть помедленней.

- Пока ночь и луна есть, надо успеть болото перейти - посмотрев на него, с усмешкой проговорила она, и будто издеваясь, ловко перескочила сразу на пару метров вперёд. Посмотрев на удаляющееся тело русалки, по которому соблазнительно играли лунные блики, Колдырь тяжело вздохнул и запрыгал следом. За ним, не издавая не звука, также запрыгал гремлин.

Получено достижение "путешественник - 1", вы пешком побывали в десяти локациях, не отмеченных на вашей карте. Скорость передвижения по земле +1. До следующего достижения пройдите по земле 100 локаций. Слава +1

Наконец болото кончилось и, пройдя приличное расстояние через какой-то лес, русалка остановилась.

- Всё, мне пора, светает.

- Куда пора? - очнулся Колдырь, мысли которого, последние полчаса, занимал только один вопрос, хочет ли она с ним переспать или вернее, как она этого хочет?

- В этом теле, я могу находиться только ночью при луне - затем она дотронулась до него рукой и исчезла - "Фу, ну и мысли у тебя. Ого, а это чего у тебя тут за "меч мёртвого барона".

Вы перегружены и не способны передвигаться

- Ты чего, мои мысли можешь читать? - открывая рюкзак, спросил Колдырь, в рюкзаке кроме меча барона и зелья восстановления, всё остальное он передал гремлину, теперь ещё находилась змея тридцать пятого уровня.

- "У тебя же моё кольцо, мы теперь ментально связаны".

- Слушай, а ты бы не могла к Наку переселиться, а то у

меня перегруз? - тот как раз напомнил о себе, требуя очередную порцию манны. Гадюка вопрос проигнорировала, видимо уже спала, Колдырь вздохнул и кинул одно свободное очко в силу. Затем перегнал всю оставшуюся бодрость в манну для Нака, и разлёгся под деревом, предварительно пожертвовав ему несколько литров крови.

ГЛАВА 9

Дракон сверху спикировал в дерево, но ветки спружинили и его откинуло на пару десятков метров в сторону. Поднявшись, дракон снова схватился с деревом, но оно не сдавалось и, обхватив сучьями сразу обе головы, порвало дракона надвое, бездыханный труп свалился на землю. Третья, призрачная голова выросла на месте разрыва, мёртвая туша дракона поднялась и снова стала биться с деревом, чешуя вместе с мёртвым мясом летели во все стороны, оголяя скелет, а с дерева, с громким треском падали огромные ветви.

Нак со всей своей гремлинской дури стучал палкой по стволу кедра, а огромные шишки падали вокруг с глухим звуком.

- "Странно, вроде, когда ложился спать, таких больших шишек не было видно" - подумал Колдырь, отцепляя от себя ветку, выросшую пока он спал. - "Видимо, надо поменьше крови жертвовать, а то так может и яблоком во сне убить, или ещё хуже, вырастит прямо под тобой, кол какой ни будь, как потом слезать с него".

- "Чего, сон плохой приснился?" - раздался в голове ехидный голос змеи - "топать пора, а то, как бы погони не было".

- Да что за жизнь пошла, один палкой по дереву с утра долбит, вторая мысли подслушивает - на голову что-то упало - Нак, хватит долбить, куда тебе столько шишек.

Гремлин картинно вздохнул и принялся ловко собирать шишки. Через несколько минут, они уже бодро шагали, в сторону Драконьего города.

Пройдя пару локаций, они зашли в какой-то странный лес, вокруг рос невысокий кустарник с длинными колючками на ветках, иногда встречались мёртвые животные, стояла тишина, даже птицы не пели, только трава шуршала под ногами. Отодвигая ветку очередного куста, Колдырь почувствовал укол.

Вы отравлены! Вы будете получать урон -1хп каждые десять секунд, в течении пяти минут.

Колдырь дёрнулся от неожиданной боли и тут же получил новый укол.

Вы отравлены! Вы будете получать урон -1хп каждые десять секунд, в течении пяти минут.

Тут же одна из веток нанесла удар.

Вы отравлены! Вы будете получать урон -1хп каждые десять секунд, в течении пяти минут.

Вы отравлены! Вы будете получать урон -1хп каждые

десять секунд, в течении пяти минут.

Вы отравлены! Вы будете получать урон -1хп каждые десять секунд, в течении пяти минут.

Отскочив назад и обернувшись, он увидел, как прямо на глазах из земли вырастает новый куст, перекрывая ему отход. Снова бросившись вперёд, он пригнулся до самой земли и быстро проскочил под кустом, успев увернуться от нового удара. Выскочив на открытое место между кустами, Колдырь остановился, думая, что делать дальше.

Вы отравлены! Вы будете получать урон -1хп каждые десять секунд, в течении пяти минут.

- Да что за фигня - ругнулся он, отдёргивая ногу и наблюдая за молодым побегом, тянущимся из земли. Снова бросился бежать, то и дело уворачиваясь от норовивших его ударить веток. Наконец Колдырь увидел торчащую из земли небольшую скалу и, не задумываясь, бросился к ней, уже залезая, заметил смотрящего на него голодными глазами медведя одиннадцатого уровня. Виднеющиеся сквозь шкуру рёбра, говорили о том, что он здесь довольно давно, а низкий уровень жизни о том, что он тоже прячется от этих гнусных кустов. Медведь явно ждал, когда еда подойдёт поближе. Колдырь остановился на краю скалы и наблюдал, как стремительно падает уровень его жизни.

- Змейка, может, поможешь? Я же помру сейчас. Хил, хоть кинь.

- "Во-первых, я в змеином теле колдовать не могу, а во-вторых, зачем мне тебе помогать, помрёшь и помрёшь, снова оживёшь, подумаешь, чуть опыта потеряешь".

Вы отравлены! Вы будете получать урон -1хп каждые десять секунд, в течении пяти минут.

Одна из веток дотянулась таки до ноги Колдыря, пришлось прыгнуть вперёд на пару шагов, медведь тут же с рёвом бросился на него. От злости Колдырь выхватил змею из рюкзака и бросил в медведя, упав прямо на морду зверя змея, не ожидавшая такой подлянки, разинула пасть и зашипела. Медведь в ужасе заревел ещё сильнее, передними лапами пытаясь сорвать её с головы заметался из стороны в сторону, из-за чего змея боясь, свалится, обмоталась вокруг его морды. Колдырь оббежал вокруг них и как только медведь оказался на краю скалы с разбегу врезался в него, тот потерял равновесие и шлёпнулся прямо в ядовитые кусты, откуда скоро раздался его жалобный вопль. Колдырь даже забыл, что сам скоро помрёт, было жалко медведя и почему-то стыдно.

- "Ты чё, совсем обнаглел" - змея уже заползла на скалу, хоть и с потерей хп, но для неё совсем не критично, шкала жизни

над её головой, была всё ещё в зелёной зоне - "если бы медведь с полной жизнью был, я б там, в кустах сейчас от яда подыхала".

- "Ну, во-первых, надо же было как-то медведя победить, а во-вторых, помрёшь и помрёшь, снова оживёшь, подумаешь, чуть опыта потеряешь".

- "Я тебя щас придушу".

- "Я и без тебя скоро помру" - и Колдырь разлёгся на камнях.

- "У тебя зелье восстановления есть" - примирительно помыслила Змейка, уже залезая обратно в рюкзак.

- "Мне его жалко, опыт что потеряю, на моём уровне можно за пару часов набрать, а такое зелье на моём уровне только донатор может купить, на моём уровне столько не зарабатывают" - принялся, вздыхая рассуждать Колдырь, наблюдая, как пустеет шкала жизни.

- "Ну, тогда суть энергии примени, в чём проблема".

- "И, правда, энергии то какая разница, во что преобразовываться?" - Колдырь резко сел, раскрыл умение и поменял слово манна на жизнь, затем нажал применить - "ха, теперь не помру, а ты откуда про умение знаешь?" - Обратился он к Змейке.

- "Мы вообще то мысленно общаемся, а ты постоянно бодрость в манну переводишь, что бы её гремлину своему отдать".

- А кстати где он? - Колдырь огляделся, гремлин сидел на краю скалы, прячась между камней так, что бы, ветки не могли до него дотянуться, и с тоской смотрел на тушу медведя, явно раздумывая как бы её обобрать.

- "И чему ты радуешься, тебе всё равно отсюда не выбраться? Проще если бы тебя медведь задрал, и мне не пришлось бы так напрягаться".

- Умереть никогда не поздно - ответил Колдырь, переводя ещё и манну в жизнь, так как действие отравления ещё не закончилось. - И давай договоримся, раз уж мы вместе, то друг другу помогаем, мне просто так тебя таскать, интереса нет. Нак, у тебя пожрать есть чего, а то у меня ни бодрости не манны не осталось, да и жизни маловато?

Гремлин подскочил и протянул кедровую шишку. Колдырь взял шишку и, выковыряв из неё один орех, положил его в рот.

Получен баф +1мп каждую минуту, в течении 30 минут.

- "И чем я тебе тут помогу?" - наконец ответила Змейка - "эти кусты всё живое убивают и не слушаются меня, как ты предлагаешь мне с ними воевать?"

- "Живое?" - машинально переспросил Колдырь, кладя в рот ещё пару орешков.

Получен баф +1мп каждую минуту, в течении 30 минут.

Получен баф +1мп каждую минуту, в течении 30 минут.

- "Ну не мёртвое же, на мёртвых яд не действует. Сюда бы дылду эту каменную, скалой подвигала и все дела" - прошипела она сквозь зубы - "да сестру мою, ящерку" - спокойно добавила в ответ на удивлённое молчание.

Колдырь посмотрел на медведя и начал лихорадочно поедать кедровые орехи, пока тело медведя находиться ещё здесь, а не отправилось на респаун. Вскоре манна поползла вверх. Как только она достигла максимума, Колдырь применил умение, полученное от барона "мёртвые слуги".

Вы вызвали мёртвого слугу - медведь зомби, уровень 2.

Внимание! Следите за уровнем манны, каждую секунду слуга потребляет 1 мп.

- Видимо уровень слуги зависит от интеллекта, блин у меня четыре свободных очка ещё есть, надо было их в интеллект кинуть.

- "А толку" - подумала Змейка - "ну был бы он шестого уровня, сквозь кусты он тебя всё равно не провезёт, они тебя ветками успеют достать".

Медведь стоял посреди кустов, но те ни как на него не реагировали - "может его на кусты натравить" - вздохнул Колдырь.

- "Попробуй, только у тебя кедровых орехов на манну не хватит, он эти кусты неделю валить будет, а если они ещё и восстанавливаться начнут".

- Эй, Медведь, или как там тебя, убей кусты! - скомандовал Колдырь.

Медведь, постояв ещё пару секунд, словно обдумывая как лучше выполнить приказ, повернулся и направился в самую чащу. Через минуту он пропал из вида, остался только постепенно удаляющейся звук, продирающегося сквозь ветки тела.

- Куда это он? - только и нашел, что сказать Колдырь.

Прошло минут двадцать, Змейке надоело сидеть в рюкзаке, и она расположилась на камне, греясь на солнце и поглядывая на Колдыря. Нак облазил уже всю скалу и не найдя никакого ценного мусора пристроился рядом и стал лущить шишки, иногда оценивающе поглядывая на Змейку, видимо на предмет лута с её трупа. Колдырь лежал на спине, закинув ногу на ногу, и думал, но пока безрезультатно.

Дикая пуйя(80) убита!

Поздравляем! Вы получили новый уровень!

Поздравляем! Вы в числе первых игроков, убивших босса этой локации! Слава +5

Получено достижение "убийца великанов - 1", вы в одиночку победили существо в 10 раз превышающее вас по уровню. Удача +1. Для следующего достижения победите существо, превышающее вас по уровню в 100 раз. Слава +1

Колдырь замер, пытаясь вникнуть в написанное, как только в голове уложилась информация, он медленно поднялся и посмотрел вниз, повсюду ещё недавно такие живые кусты быстро вяли и приникали к земле.

- "Чего стоишь, пошли, посмотрим" - в голове прозвучал голос Змейки.

Медведь обнаружился шагов через триста, он сидел по собачьи на земле, вокруг были разбросаны листья и какие-то ошмётки, а перед ним валялся ствол странного растения. Колдырь дотронулся до ствола и получил сообщение.

Получен отросток дикой пуйи(80). Квестовый предмет, вы не можете его передать, продать или обменять. Поговорите с лидером фракции в течении недели, через семь дней предмет исчезнет из инвентаря.

Внимание! Для выполнения квеста не соблюдены основные условия, вы не принадлежите ни к одной фракции, и не состоите в клане.

Получено семя пуйи.

- "Бред какой-то, как медведь второго уровня мог завалить рейд-босса восьмидесятого?" - подумал Колдырь, изучая полученный дроп. Семя оказалось похожим на ананас, а отросток был похож на кактус и весил весьма не хило.

- "Так медведь же нежить, на них яд не действует, а другого урона это растение не умеет наносить" - как-то даже вздохнула Змейка, как будто пожалела дерево.

- "В общем баг похоже какой-то" - ответил Колдырь и принялся рыть яму, затем взял отросток и воткнув в яму прикопал.

- "А как же награда за квест?"

- "Да знаю я, что там за награда, клановый замок разрешат на этом месте построить, только я не в клан, ни во фракцию, ни в какую пока вступать не собираюсь, а через неделю отросток всё равно пропадёт, да и таскать с собой такую тяжесть неохота".

- "Полить бы, а то так не приживётся" - в мыслях Змейки как будто промелькнула надежда.

Колдырь усмехнулся, вытащил нож, порезал себе вены на руке и стал жертвовать кровь пуйе.

Репутация равновесие природы +1.

Медведь, про которого уже забыли, вдруг встал с земли, вытянув шею, лизнул кровь прямо с руки и упал замертво.

У вас кончилась манна, слуга - медведь зомби, уровень 2, отозван.

- Блин, напугал меня - выругался Колдырь - "совсем забыл, действие орехов та кончилось, ну чего, пошли". - И сделал шаг, но тут же споткнулся и упал, вытянув руки вперёд, прямо на только что посаженный кактус. Жёсткие иглы воткнулись в ладони, он заскрипел зубами от боли и кое-как, свалившись с растения, хотел уже со всей злости вдарить по проклятой змеюке обмотавшийся вокруг ног, как всплыло сообщение.

Вами изучено новое умение "ядовитые шипы"

- Это ещё что за плюшка?

- "Ну, видимо ты чем-то понравился пуйе, вот она тебя и решила наградить" - Змейка явно насмехалась над ним.

Колдырь посмотрел на свои исцарапанные руки, когда он сжимал кулаки, из костяшек на них вылезал шип, устремлённый вперёд, сантиметров пять в длину и около сантиметра в основании - "хм, до росомахи конечно далеко, но всё равно прикольно".

До следующего уровня оставалось не много, и пройдя ещё пару локаций Колдырь получил его, так как не пропускал ни одной мелкой зверюшки, на которой не испытал бы новое умение. Выяснилось, что умение, с каждым ударом вешает отраву, которая снимает по 1хп каждые десять секунд, длительность зависит от выносливости, пока что восемьдесят секунд, да только у него то она с каждым уровнем растёт. Кроме этого ещё и достижение получил.

Получено достижение "первопроходец - 1", вы побывали в десяти локациях, не отмеченных ни на одной карте мира. Наблюдательность +1. До следующего достижения побывайте первым на 100 локациях. Слава +1

В общем, покидая игру, Толик на полном серьёзе подумывал обвести в календаре этот день красным и назвать его день Колдыря.

ГЛАВА 10

- Здарова - воскликнул Денис и хлопнул вздрогнувшего Толика по плечу - о чём задумался?

- Привет - пожимая руку, ответил Толик - думаю, кто такие русалки и почему они без хвоста рыбьего?

- С хвостом это серены, а русалки это типа духи природы, стоп, ты чего русалок в игре видал?

- Ну да, а что?

- Я просто и не знал, что в игре русалки есть, ну и как они, красивые?

- Да просто пипец и голые к тому же, крышу на раз сносит - вздохнул Толик - правда иногда страшные, до жути.

- Не, таких точно никто не видел, получается ты новую расу открыл, скрин хоть сделал?

- Блин - Толик хлопнул себя полбу - представляешь, даже не подумал об этом!

- Ну, я тебя не виню - Денис с ухмылкой потрепал его по плечу - когда перед тобой красивая голая баба...

- Вы чего, совсем охренели - начальница отдела, Алевтина Егоровна, как раз проходила мимо - рабочий день пол часа назад начался, а они о голых бабах мечтают - взвизгнула она на весь этаж, живо за работу, что такое, как понедельник, так не работа, а дурдом какой-то - уже уходя, бормотала она сквозь зубы.

- "Сюда бы эту мокрую жабу, быстро переправились бы или вообще, прямо по реке бы и сплавлялись" - и, через пол минуты, спокойно добавила - "сестру я имею в виду, лягушку".

- Ты всех своих родственников ненавидишь? - спросил Колдырь, смотря на довольно широкую речку, к которой они вышли, пять минут назад - "судя по направлению, нам на ту сторону надо, хотя может река петляет и прямо к Драконьему городу ведёт".

Прошагав по тропинке, которая вела вниз по течению, около часа, они дошли до развилки, на которой стояло большое сухое дерево с кривым стволом. Выбрав ту тропу, которая вела вдоль реки, Колдырь обошёл дерево и уже хотел направиться дальше, но обомлел, увидев, что находиться с другой стороны дерева.

Девочка, на вид лет восемь, может девять, с плеч до колен свисает какая-то старая мешковина, в которой через множество дыр проглядывает голое тело, короткие, спутанные русые волосы падают на мертвенно бледное лицо с закрытыми глазами и

приоткрытым ртом. Исцарапанные ноги не достают до земли. На голых руках задранных вверх и сквозь сложенные вместе ладони прибитым большим деревянным колом прямо к дереву, виднеются струйки засохшей крови и только на ладонях кровь ещё свежая.

Колдырь целую минуту выдирал кол, пока тот, наконец, не подался, и девочка не упала на землю, за всё это время, так и не придя в себя.

- "И чего дальше делать" - подумал он, присев и приподняв её голову на сгибе локтя.

- "Крови дай ей, чего тут думать" - ответила змейка.

Колдырь резанул ножом по ладони, и тоненькая струйка крови потекла в приоткрытый рот девочки.

- Зря ты это сделал - послышался голос, Колдырь резко повернулся. Из земли торчала кочка, заросшая травой и если приглядеться, сквозь траву можно различить голову вполне обычного человека, которая как раз говорила - теперь проблем не оберёшься.

- Так она же умирает?

- Ну, умрёт, снова оживёт, она уже раз пять тут умерла, её бы и так скоро спасли.

- А проблема та в чём?

- В том, что она волколак, и скоро сюда её родственники заявятся.

Колдырь перевёл взгляд на девочку, на него вполне осмысленно глядели серые глаза, а её юркий язычок собирал капли крови оставшиеся на губах. Только теперь он обратил внимание на надпись над её головой гласивший, что её зовут Валентина, первый уровень, раса - оборотень, а её стая волколаки.
- "Это же игрок".

- Бред какой-то, разве игра не шестнадцать плюс, откуда в игре восьмилетняя девочка, почему у неё вместо клана какая-то стая и что здесь первые уровни делают, это вообще-то дикие земли, здесь на маленьких уровнях долго не живут?

- Ну, у тебя тоже не самый высокий уровень - ответил Лежебока - слушай, ты случайно не можешь меня выкопать, а то так разговаривать не удобно?

Девчонка немного оклемалась и присев на корточки поедала ягоды, высыпанные перед ней гремлином, с любопытством наблюдая как Нак мимоходом присвоив кол которым она была прибита к дереву, обыскивает окрестные кусты.

- Ничего себе, сколько ж ты тут сидишь, что вокруг тебя столько сорняков наросло?

- Не так уж и давно. Даже и не знаю, почему вокруг меня

всегда много травы вырастает.

- А чего она молчит всё время - тихо спросил Колдырь, рыхля землю ножом вокруг белокурой головы Лежебоки.

- Стесняется, в реальности она слепоглухонемая, родители от неё отказались, в игру попала по социальной программе. У многих игр есть такие программы - заметив непонимающий взгляд Колдыря, пояснил Лежебока - помогают разным инвалидам, тут тебе и реклама, и от государства послабления всякие. Выделяют специальный аккаунт, придумывают виртуальных родителей и всё, живёт себе в лесу до шестнадцати лет, кто её тронет, её целая стая волколаков охраняет, а вожак, её отец, так тот девяностого уровня. Хотя в этом то вся и проблема - вздохнул он.

- Какая проблема, и почему волколаки? Не могли родителями, каких ни будь эльфов сделать?

- Дети сами семью выбирают, ей вот волколаки чем-то понравились. А проблема в том, что для таких детей этот мир более реален, чем настоящий и воспитывается она здесь по законам стаи. А по законам стаи еду ей могут давать или её мать или отец её детей, на мать ты явно не похож и ты даже не оборотень, чтобы быть отцом её детей, которые, кстати, появятся ещё не скоро, так что сам попробуй догадаться, что волколаки с тобой сделают.

- Так может мне валить пора? - спросил Колдырь, с усмешкой - дальше, пожалуй, сам выкопаешься.

- Уже вечер, всё равно не успеешь - с какой-то тоской в голосе проговорил Лежебока и, заметив, что Колдырь приостановился, продолжил - надо с самого утра сваливать, тогда есть шанс до деревни охотников дойти, пока волколаки спят. Мы вон так и пытались, только на охотников нарвались, они её к дереву и пришпилили, мы же здесь прошлый раз точку возрождения поставили, что бы сразу убившись подальше от стаи воскреснуть, а тут уже ждали.

- А зачем ты её с собой та потащил? И зачем им тебя тут закапывать?

- Закопали, что бы я, её не освободил, сдуру ляпнул им, что она мой друг. У них тут война с волколаками. Она меня провожать, пошла, а то я в лесу потеряюсь, я ж не первый раз сбежать пытаюсь. - И видя, что Колдырь снова начал копать продолжил. - Я у них тут раб и еда сразу, ещё малыши опыт на мне качают, в общём приятного мало.

- Фига себе, это чего меня тоже рабом сделают, и каждый день убивать будут? - обалдел Колдырь от такой новости. - Да нафига такая игра нужна, давно бы уже на реролл ушёл.

- Не, убивать мы тебя не станем, во всяком случае, пока, а то где тебя потом искать - сказали сзади хриплым голосом, и не успел Колдырь обернуться, как упал на траву, связанный, по рукам и ногам - а это, что бы ты сам не убился.

Здоровенный, лохматый мужик наклонился над ним, разглядывая, вокруг стояло ещё несколько человек, а между деревьями рыскали огромные волки.

- Ты зачем дочке кровь давал, чудик? - спросил тем же хриплым голосом наклонившийся над Колдырём мужик.

- Покормить хотел.

- Покормить? Она тебе чего, собачка? - в глазах блеснула злость - будешь теперь всю стаю кормить. Сивый, вы втроем Валентину и этих на стоянку отведите, глаз не спускать, особенно с него - и НПС, ткнул ногой в бок Колдыря.

- Лют, пошли уже, а то деревенских не догоним - встрял в разговор ещё один волк, обернувшийся в довольно красивую женщину, одетую, как и все волколаки в какую то дерюгу.

- Всё, погнали - со всех сторон раздался вой, и десятки волков устремились по следу - с тобой потом поговорим - бросил Лют Валентине и, превратившись в огромного зверя, в два прыжка исчез из виду.

Пока волколаки выкапывали Лежебоку, совсем стемнело, на небо всходила луна, заливая лес потусторонним светом.

- Всё, берите этого и отправляемся - скомандовал Сивый, волколак(24), кивнув на Колдыря и подтолкнув Лежебоку - ты вперёд иди.

- Не, я, пожалуй, не пойду - брякнул Колдырь - и так всё понятно.

Волколаки подходя к нему, заржали, но вдруг один скривился и схватился за ногу.

- Ты чего? - обратился к нему второй.

- Змеюка ужалила.

Пока они отвлеклись Колдырь, руки и ноги которого гремлин давно освободил, подскочил к ужаленному и ударил его. Сначала правым, а за тем и левым кулаком, добавляя к отравлению змейкой ещё и пару отравлений шипами, и тут же отскочил под большое дерево с длинными ветками. Все три волколака, опомнившись, бросились на него, но не успели дотянуться, как дерево ожило и схватило их ветвями и корнями. Дальше всё было просто, под смех русалки сидевшей на нём, дерево душило и било толстыми сучьями волколаков, те сопротивлялись и пытались отбиться. Колдырь тоже внёс свою небольшую лепту, бегал вокруг и наносил удары кулаками с шипами.

Через пару минут всё было кончено. Змейка мягко спрыгнула на землю, встала на мысочки и, сделав оборот вокруг себя, с наслаждением потянулась, переплетя и вытянув руки вверх. Лежебока, застыв словно заколдованный, с открытым ртом смотрел на сияющую в лунном свете голую девушку. Колдырь его не осуждал, так как и сам засмотрелся на плавные изгибы её тела, пока не почувствовал, как его дергают за рукав. Опустив глаза вниз, он увидел девчонку, пытавшуюся привлечь его внимание.

- Помоги Лежебоке - прошептала Валентина, заметив, что он смотрит на неё - пожалуйста.

- Да как я ему помогу, скоро твои родственники опять прибегут, меня убьют, я в Драконьем городе окажусь, а он то опять здесь воскреснет - ответил Колдырь - так что извини.

- Надо ему помочь - на сторону Валентины, неожиданно встала Змейка.

- Как? - недоумённо спросил Колдырь - "да и зачем?" - добавил он мысленно.

- Я то откуда знаю как? Придумаем, чего ни будь - и добавила - "он нам может пригодиться".

- "Может, не может, ерундой занимаешься, я убиваюсь, пока волколаки не пришли, следующего шанса теперь долго может, не представится" - и Колдырь вынул нож.

- "А кто говорил, что умереть никогда не поздно, и что мы вместе и должны помогать друг другу? Я хочу его вытащить!"

Колдырь взглянул на Лежебоку, тот всё ещё таращился на русалку, затем перевёл взгляд на девчонку. Валентина сидела на земле, обняв колени руками и положив на них подбородок, и с надеждой следила за немым разговором.

- Тогда, надо как-то через реку переправится, вряд ли волколаки хорошо плавают - и, посмотрев на Змейку, спросил - ты совсем ни как не можешь нас переправить, всё ж таки русалка? У тебя по любому должна быть водная магия!

- Ну, могу дождик не большой вызвать, я по растениям специалист, земля и вода для меня сопутствующая магия.

- Растения? Точно - обрадовался Колдырь - деревья же не тонут, давай вырывай дерево, и поплыли на нём.

- С ума сошёл? - ужаснулась Змейка - нельзя так с растениями!

- Да чего ему будет, посадишь на той стороне, да и всё, сама хочешь вон его спасти - и он кивнул на Лежебоку - чем-то надо жертвовать.

- Ему же тоже больно, оно же живое - и она приникла к дереву, поглаживая его рукой, что выглядело очень даже сексуально - так и быть, давай тебя убьём, Лежебоку придется

здесь бросить - и она с сожалением вздохнула.

- Живое? - Колдырь посмотрел на сухое дерево, к которому недавно была прибита Валентина - Нак, шишки ещё остались? - бросил он гремлину, собирающему дроп с волколаков.

Шишек не осталось, Нак их все вылущил, осталась куча орехов, горсть которых Колдырь сразу засунул в рот, одновременно применяя "мёртвые слуги" к дереву.

Вы вызвали мёртвого слугу - древень зомби, уровень 2.

Древень немного покачавшись, со страшным скрипом вытащил сухие корни из земли и потопал к реке. Колдырю пришлось ещё растолкать Лежебоку, который вроде пришёл в себя после предложения Змейки бросить его здесь, но снова застыл, когда ожило сухое дерево.

Валентина, напоследок обняв Лежебоку, ещё долго стояла на берегу и смотрела вслед уплывающему, вниз по течению, дереву и четверым существам на нём, махавшим ей руками. Несколько выбежавших из леса волколаков, помчались вдоль берега, вслед, уплывающему вперёд корнями, мощно загребающему своими ветвями, древню.

Наконец отстали и они, Змейка, словно носовая фигура какого ни будь фрегата, встала на комель и, вытянув руки в стороны, опёрлась на корни, в каком то экстазе смотрела вперёд, подставив своё обнажённое тело, ветру, брызгам и луне. Лежебока, усевшись по середине ствола, и видимо тоже в экстазе, смотрел на гармоничную фигуру Змейки на фоне звёздного неба и реки сверкающей в лунном свете. Гремлин, облазив всё дерево, уселся сзади и наблюдал за пробегающей мимо водой, в надежде найти, что ни будь нужное. Ну а Колдырь, почему-то просто устал, подумал, что пора спать, пожертвовал оставшуюся кровь реке, и последний раз окинув взглядом эту незабываемую картину, нажал "**выход**".

ГЛАВА 11

- Походу опять слили - Турин воскрес в клановом шатре, где уже находилисьХенкель111 и Шатун - лока считай, потеряна, железяки там замок быстренько организуют - и гном устало плюхнулся на подушки, лежащие на коврах.

- Да потому что кто в лес кто по дрова, надо как при Гекате, что бы все одного слушали - брякнул Хенк.

- И чего, мне кто-то из другого клана приказывать будет? Да мне это нафиг не надо?! - ответил Шатун - я Турина та еле слушаю, а тут ещё из другого клана будут приказывать.

- Вот именно - поддержал Шатуна Турин - и кончишь как Геката, Чингисхан блин нашёлся.

- Как щенков сделали - проговорил появившийся в шатре Вбубендам - всей толпой, как дурачки, накинулись на мелкие отряды, а млечные шли и вырезали все наши кланы по одному, пока мелкие их на себе держали.

- Наших всех положили? - спросил Шатун.

- Звёздочка ещё держится, остальные, кто остался, свалить пытаются, хорошо млечным не до нас, они уже клан Степных волков мочат.

- Ладно, на сегодня всё походу, меня пару дней не будет, потом попробуем в диких землях квест сделать, что бы локу взять, ту, что поближе к драконьему городу, помнишь Бубен? - обратился к Вбубендаму Турин - и без меня не суйтесь, а то опять хрень какая ни будь, выйдет.

- А барон как же? - подал голос Хенк.

- С ним не понятно, награды за первое убийство нет, админы не говорят ничего, разбираться короче надо, кидалово походу.

- Да и зачем нам эта лока с бароном, у чёрта на куличиках, нам надо поближе к стальному порядку, что бы от туда вылазки делать - вставил своё слово Вбубендам.

Получено достижение "матрос - 1", вы проплыли десять локаций, не отмеченных на вашей карте. Скорость передвижения в воде +1. До следующего достижения проплывите 100 локаций. Слава +1

- Ты тоже достижение получил? - вместо приветствия спросил Лежебока.

- Да. Сколько же, интересно, мы уже проплыли? - сверяясь с картой, спросил Колдырь. До Драконьего города, было ещё далеко.

- Не знаю, достижение часа четыре назад появилось - Лежебока чему-то радостно улыбался.

- Ты чего, из игры, не выходил что ли? - Колдырь осмотрелся, и ничего подозрительного не заметил, гремлин всё так же, с тоской в глазах, разглядывал воду, Змейка, теперь уже в виде простой змеи, грелась на солнце, свернувшись кольцами в корнях, теперь уже обычного мёртвого дерева, плывущего по течению вдоль заросших лесом берегов.

- Выходил, уже обратно зашёл - и на не высказанный вопрос, добавил - сегодня всё равно делать нечего, а здесь интересно, натуральное путешествие по реке.

Колдырь посмотрел на довольно крутой скалистый обрыв, мимо которого они проплывали - "хм, действительно красиво" - и спросил:

- А у волколаков то, ты как оказался?

- Да Валентина предложила поиграть, я то не играл никогда, а при регистрации, выбрал локацию, которую мне Валентина указала, вот и всё.

- Ерунда, какая то, персы людской расы в драконьем городе должны появляться, игра не могла тебя просто так в другое место отправить. Тебе надо, админам пожаловаться, баг это какой то.

- Понимаешь, там при регистрации выскакивали всякие предупреждения, и у Валентины специальный аккаунт, может по этому, прошло. - И немного смутившись, Лежебока добавил - и потом её же из-за меня убивали и к дереву вон пришпилили, если администрация узнает, меня после этого к игре вообще никогда не подпустят.

- Ну, как хочешь - ответил Колдырь, и добавил про себя - "специальный аккаунт то у Валентины, а ты то тут при чём?" - А в слух сказал - странно, девочка с монстрами живёт, вокруг кровь, убийства, пытки, а всем пофигу, её к дереву прибили, а программа никак не среагировала.

- При ней они себя нормально ведут, даже наоборот слишком уж её любят и обхаживают, для неё они никакие не монстры, хотя это плохо, в жизни не всегда тебя любить будут, надо быть готовым и к неудачам - Лежебока разлёгся на дереве и пустился в пространные объяснения. - А реакции нет, видимо потому что датчики в капсуле реагируют на её психическое состояние, только для неё из игры выйти и сразу оказаться слепоглухонемой, большая психологическая травма, чем умереть подвешенной на дереве в игре, тем более что её ощущения, максимум на десять процентов включены. Всё равно конечно больно, но терпимо.

- А боль то зачем ей оставили?

- Что бы, не привыкала, а то будет, потом в реальности стены лбом прошибать - и Лежебока захихикал.

Колдырь представил, как восьмилетняя слепая девочка пробивает головой бетонные стены, и усмехнулся. Затем стало, отчего то грустно, Лежебока замолчал и с грустью разглядывал берега проплывающие мимо. Делать было нечего, река сама несла их, и никто не собирался нападать. Полоснув по руке ножом, Колдырь жертвовал кровь реке, и обратил внимание на несколько больших чёрных червей прицепившихся к дереву и выгладивших довольно таки приотвратно.

- Жалко удочки нет - заметил он, указывая Лежебоке на них.

- Даже не знаю, если тут такие черви, то какая же тут рыба? - усмехнулся тот в ответ - у тебя профессия рыбака?

- Нет, но чтобы ловить рыбу, профессия не обязательна.

- А за чем же она нужна тогда?

- Да-а, всякие бонусы даёт - махнул Колдырь рукой - умение пользоваться профессиональным инструментом, находить нужную рыбу, ну и дроп соответственно повышается. К примеру, убил ты кролика, тебе с него кусок мяса упал и, если повезёт, ободранная шкурка, да и сам, сколько здоровья потерял. А с профессией охотника, засадил в него, каким ни будь гарпуном или силок поставил, он и помер сам и шкура у него будет первосортная, и мяса не один кусок, и искать где они водятся не надо, охотник их в любом лесу найдёт. То же самое и с остальными, никто тебе не запрещает дерево срубить, но пилу тебе никто не даст без профессии лесоруба, и дерево нужное, долго искать придётся.

- Ясно. Гарпун говоришь? - и Лежебока посмотрел на ветви мёртвого дерева.

Наломав несколько ветвей покрепче, заточив их, получились длинные тонкие колья, они, окунув головы в воду, по разные стороны ствола, принялись за рыбалку.

Увидев жирного окуня, пятого уровня, Колдырь ткнул в него гарпуном, но не попал, окунь же, вместо того, что бы удрать, разозлился и напал на него, вцепившись в руку. Колдырь бешено заколотил по нему гарпуном, подняв тучу пузырей и брызг, и втащив его на дерево, долбил палкой, пока, наконец, не пришло сообщение о победе над окунем(5). На оставшееся филе от окуня, радостно набросился, снова нашедший смысл жизни, гремлин. Колдырь потряс головой, приходя в себя, и только после этого, заметил фонтан брызг, возле того места, где должен был находиться Лежебока, как будто два чудовища сцепились в смертельной схватке. Быстро кинувшись на помощь, он оторвал

от него карася(2) и со всей дури, стукнул его головой об ствол дерева.

Лежебока, с трудом забрался на дерево, тяжело вздыхая, провёл руками по своим мокрым волосам, с его штанов и рубахи, крестьянского покроя, потоками стекала вода. Взглянул на, гремлина, уже прикарманившего карася, и с надеждой взиравшего на них, явно пологая, что рыбалка ещё не окончена, он вдруг заржал. Колдырь, до этого пытавшийся выжать свою шкуру, последовал его примеру, чем напугал гремлина, тут же свалившегося в воду, не много отсмеявшись, и помогая одной рукой Наку вылезти, а другой, вытирая слёзы, он проговорил:

- Ты бы по аккуратней, а то убьёт тебя карась, снова у волколаков окажешься - чем вызвал новый взрыв хохота.

- Зато я по-новому взглянул на поговорку "без труда, не вытащишь и рыбку из пруда" - сдерживая смех, ответил Лежебока, закрываясь руками от отряхивающегося как собака Нака.

Эти несколько дней плаванья, подарили им целую реку позитива. Каждый вечер, заходя в игру, Колдырь заставал Лежебоку либо изучающим форум, либо просто любующегося видами реки, такое впечатление, что тот практически не покидал игру. Обсудив новости, они принимались за рыбалку, в одиночку Лежебока не рисковал, в случае смерти его ждала стая волколаков. Фарм разнообразной рыбы, продолжался до глубокой ночи, на костёр, разжигаемый гремлином прямо посреди бревна, рыба шла косяками.

С восходом луны к ним присоединялась Змейка, которая, зажав в руке копьецо, с визгом и хохотом ныряла до самого дна, вытаскивая огромных сомов. Честно говоря, как только она принимала человеческий облик, они уже переставали рыбачить, а присаживались поближе к костру, на котором довольный гремлин жарил добычу, и просто сидели и наблюдали, как вспенивается вода в лунном свете и голая девушка борется с огромными рыбинами.

Лежебока достиг четвёртого уровня и получил достижение первопроходец, которое уже было у Колдыря, кроме того, они получили несколько достижений за рыбу, типа этого:

Получено достижение "убийца карасей - 2", вы убиваете карасей сотнями. Урон по карасям +2. До следующего повышения осталось убить 1000 карасей. Слава +1

Гремлин же из-за огромной кучи набранной рыбы, стал потреблять не мереное количество манны, в итоге Колдырю досталось не плохое достижение:

Получено достижение "донор манны - 1", вы отдаёте

свою манну, другим не задумываясь, и ваш организм стремится восполнить потери. Восстановление манны +1мп в минуту. До следующего повышения, необходимо 100 раз пожертвовать своей манной. Слава +1

На четвёртый день, лафа закончилась. По случаю пятницы, Колдырь зашёл в игру пораньше, и как не странно, полупрозрачное тело Лежебоки всем своим видом показывало, что хозяин не в игре. В ожидании напарника Колдырь стал изучать окрестности, особенно сильно его заинтересовали странные черви, колония которых серьёзно увеличилась. Теперь они не только облепляли само дерево, но и просто плыли за ним, проследив взглядом, Колдырь увидел, как за деревом тянется отчётливый чёрный шлейф, даже странно, как они раньше не замечали этого.

Разглядывая странное явление, и только подумав о том что, пожалуй, хватит жертвовать кровь в реку, а то до добра это не доведёт, как неожиданно получил сильный удар в спину. Упав на бревно, Колдырь почувствовал боль в груди, шкала жизни в момент ушла в красную зону, потрогав рукой, он нащупал острый предмет, торчавший прямо из груди, по которому стекала кровь. Мерзкие черви, до этого ведущие себя вполне спокойно, вдруг засуетились и, наползая друг на друга, устремились к ране. Колдырь задергался, стараясь отползти, отвратная суета червей реально пугала, но ни как не успевал, твари оказались довольно шустрыми, и когда они оказались уже перед самыми глазами и стало можно разглядеть их разинутые пасти, с множеством острых зубов, он вдруг взлетел.

Посмотрев вверх, он увидел огромную птицу, вцепившуюся в него когтями и стремительно набирающую высоту. Затем, Колдырь вдруг осознал, что продолжает терять здоровье, применив "суть энергии" он перевёл большую часть бодрости в жизнь. Попытка дотянутся до штуковины воткнутой в спину, ни к чему не привела, тогда, не долго думая, он рывками потянул за тот конец, что торчал из груди, корчась от боли и стараясь не обращать внимания на проседающее здоровье.

"Перо гарпии", прочитал Колдырь название острой штуковины, выдернутой из своего тела. Удостоверившись, что здоровье начало потихоньку восстанавливаться, он убрал перо в рюкзак и принялся наслаждаться открывающимися видами.

По времени летели они, не так уж долго, по ощущениям не более получаса, зато, сколько пролетели, Колдырь знал точнее, так как не задолго до того, как его бросили в огромное гнездо на живописном утёсе, стоящим на берегу, пришло сразу два

сообщения:

Получено достижение "пилот - 1", вы пролетели десять локаций, не отмеченных на вашей карте. Скорость передвижения по воздуху +1. До следующего достижения пролетите 100 локаций. Слава +1

Получено достижение "наездник - 1", вы преодолели десять локаций, не отмеченных на вашей карте с помощью другого существа. Скорость передвижения верхом +1. До следующего достижения преодолейте с помощью другого существа 100 локаций. Слава +1

- "Во всём есть плюсы" - подумал Колдырь, разглядывая гнездо - "осталось только научиться летать, а то наездником как-то не очень понравилось".

Гнездо находилось на выступе утёса, на довольно большой высоте над водой. В стене, от которой начинался выступ, имелась огромная дыра, уходящая в глубь скалы. Из этой пещеры исходили, какие то шорохи, и что-то подсказывало, что туда лучше не заходить. Само по себе гнездо, сделанное из огромных веток, если не сказать брёвен, было завалено горами мусора, в основном костями и перьями, имелось так же несколько туш животных, начиная от кроликов кончая оленем, и начинающих пованивать больших рыбин.

- "Пожалуй, Нака сюда призывать не стоит" - разглядывая всё это богатство, Колдырь заметил несколько блестящих предметов - "а игроки то сюда тоже попадали" - и, поднимая кожаные наручи - "интересно как они умерли?".

Вы обнаружили клад!

- "Лучше призови, а то он верещит тут, и бегает по бревну туда сюда, как бы не перевернул" - в голове прозвучал голос Змейки.

- "А ты как же?"

- "Я вполне проживу без грязной лохматой крысы"

- "Я не про Нака, мы же вроде связаны и ты же рядом со мной должна быть?"

- "При чём тут Нак, я тоже не про него? Не волнуйся так, куда же я денусь, как колдовать смогу, снова обнимемся" - в её мыслях почудился смешок.

- "А-а, а я то думал, что ты уже покидаешь нас" - добавив в мысли, каплю сожаления, отомстил Колдырь. На этом обмен мыслями закончился, так как обидчивое пресмыкающееся больше не отвечало.

Гремлин, переживший шок из-за расставания с хозяином, застыл на целую минуту, получив второй шок, увидев раскиданную перед ним груду добра.

После тщательного обыска гнезда, выяснилось, что клад содержал:

Простое кольцо воина, физический урон +1 - 2шт.

Простое кольцо мага, манна +10

Простые наручи стража, защита +2, бодрость +10

Простой плащ гнома, скрытность в горах +1, защита +1

Простая палица воина, урон +15-25, шанс нанести травму +1%

Простой кинжал убийцы, урон +10-15, шанс критического урона +0,3%

Перо гарпии - 37шт.

3 серебряных, 86 медяков

И ещё куча всякого непонятного мусора, типа столовых приборов, глиняных чашек и нескольких игральных карт, туши животных удалось уговорить Нака, не брать. Все шмотки, кроме палицы и кинжала, Колдырь нацепил на себя, на палицу не хватало силы, а на кинжал, соответственно ловкости, их вместе с остальным добром захапал жадный гремлин.

С Лежебокой связаться не удалось, видимо он сегодня не смог зайти в игру. Тогда Колдырь мысленно попросил Змейку не перемещается к нему, а всё-таки дождаться Лежебоки. Получив от неё только обиженное молчание, и сочтя это знаком согласия, он уселся поудобнее и, глядя на зажигающиеся, на небе звёзды, принялся размышлять о том, что он уже давно не птенец и пора бы из гнезда как-то выбираться.

ГЛАВА 12

Мимо пролетали ответвления пещеры, огромные залы и низкие проходы, иногда только волосок отделял от проносящегося мимо потолка. Приходилось вплотную прижиматься к спине, несущегося, словно поезд в метро, дракона, непонятно как выбирающего дорогу в этом лабиринте поворотов, подъемов и спусков. Наконец впереди забрезжил свет, затем послышались голоса людей - так, прибыли - проговорил дракон, останавливаясь недалеко от выхода.

Колдырь открыл глаза и увидел дыру в скале перед собой и гнездо. Со вчерашнего дня ничего не изменилось, до него доносился разговор, происходивший на земле.

- Начинаем, далеко не расходимся, мочим гарпий, у кого босс появится, сразу в клан чат стучим и держим - забравшись на камень и опираясь, на свой молот, командовал Турин.

- Работаем, как распределяли, парами и тройками, не рискуем, нам ещё босса мочить - дополнил Вбубендам.

Игроки разбрелись по всей локации, и воздух наполнился птичьими криками, взрывами, свистом стрел и ударами. Геноцид гарпий начался.

Как заметил Колдырь, наблюдая сквозь сучья гнезда, схема была довольно проста, игроки разделились на мелкие группы, обладающие дальним уроном, маги, лучники нападали, а воины, паладины и стражи прикрывали. Разного рода убийцы и воры, не обладающие дальним уроном, играли роль поддержки, накладывая полезные эффекты на союзников и плохие, в основном задерживающие, на гарпий. Несколько лекарей, расставленных по всей локации, откровенно скучали, лишь иногда кидая лечащее заклинание, когда у кого-то проседала жизнь.

В разгар этих занимательных наблюдений пришло сообщение от Лежебоки: *привет, я вчера занят был, а ты где?* На что Колдырь отписал:*в ней самой, в смысле в жопе. Тут рейд на босса, я думаю, будешь мимо проплывать, заметишь, постарайся не светится, пришьют ненароком, либо игроки, либо гарпии. И там за червями поглядывай, странные они какие-то.* В принципе из гнезда реку было хорошо видно, и Колдырь рассчитывал, что заметит бревно раньше всех, вряд ли за ночь оно успело проплыть мимо, а там что ни будь, придётся придумывать.

Все эти размышления прервало появление босса, вернее звук, напоминающий крик чайки, если её посадить в бочку и

слушать, засунув туда голову.

- "Эм-м, что делать, что делать?" - мысли метались в голове Колдыря, надо как-то от босса спрятаться и игрокам не попасться на глаза. Не видя никакого выхода, он быстро лёг на дно гнезда, прижавшись к краю и торопливо, завалил себя тушами животных и рыб, уставившись сквозь дыру между тушами на пещеру.

Жуткий крик смолк и в глубине пещеры, под самым потолком, появилось два красных огня. Они приближались всё ближе и ближе к свету, который постепенно проявлял образ чудовища. Вот огромные, птичьи ноги с мощными орлиными когтями, вот туловище, покрытое тёмными перьями с синеватым, блестящим на солнце оттенком, чуть выше, перья потихоньку исчезали, уступая место змеиной коже на огромной женской груди. Наконец "Королева гарпий" полностью вышла из пещеры, её человеческая голова с тёмными растрёпанными волосами, длинным крючковатым носом, покрытая, как и грудь, змеиной кожей обернулась в разные стороны, оглядывая округу, огромными красными глазами.

Она подскочила к самому краю гнезда, вцепившись когтями в брёвна, из её рта снова вырвался крик, огромные крылья распахнулись и с них сорвались перья, больше похожие на огромные стрелы. Внизу раздались крики и проклятья, перья достигли целей и, похоже, наносили совсем не маленький урон.

- Б-о-ос

- Здесь босс.

- Все к скале, танки вперёд и держим - под крики Вбубендама игроки сбегались к скале, чётко расставляясь по своим местам. - Хенк, Куна, Мерз и Вазиль, ваши группы периметр держат, нам паровоза не надо.

Четыре группы, в каждой из которых было по одному танку, стрелку, целителю или магу с хорошим лечащим заклинанием, разошлись на некоторое расстояние в разные стороны от скалы, одна даже обошла скалу с другой стороны, что бы ни дать другим существам вмешаться в битву.

Пока рейд расставлялся для боя, королева, рассыпая убийственные стрелы с каждым взмахом крыльев, успела убить несколько тридцати-сорока уровневых игроков. Их тела какое-то время ещё лежали недалеко от скалы. Наконец все расположились в соответствии с диспозицией и игроки с хорошим, дальним уроном под прикрытием танков начали атаку на босса. Позади всех, как и Вбубендам, рассредоточившись вдоль линии нападения, стояли трое целителей и подлечивали, берущих на себя урон, танков.

Колдырь, высунув голову, наблюдал, как на Королеву

гарпий обрушились огненные взрывы, ледяные сосульки, кучи стрел и дротиков, над ней висело множество знаков проклятий и отравлений, шкала её жизни медленно, но уверенно ползла вниз. Зрелище впечатляло, несмотря на серьёзный урон, который наносила королева, благодаря слаженным действиям рейд умудрялся больше не терять людей, как только у танка хп проваливалось в красную зону, он отступал ближе к лекарям, а его место тут же занимал другой. Засмотревшись на всё это шоу, Колдырь и получил куском разорвавшегося льда, прямо в глаз.

- Чёрт, чёрт!!! - пока он, прижав руки, измазанные в крови к одному глазу, ругался от боли, перед другим всплыло сообщение:

Вы атакованы игроком Перепень(48)

Вы находитесь в бою - "Нападение на Королеву гарпий"

Немного придя в себя, Колдырь заметил, что ритм боя несколько изменился, такое впечатление, что даже Королева гарпий несколько опешила от такого поворота, видимо на подмогу с этой стороны, она ни как не рассчитывала.

- Турин - позвал Вбубендам, перекрикивая шум боя - там кто-то есть.

- Кто? - Турин заглянул в лог боя - что ещё за Колдырь, откуда он тут взялся?

- Не знаю, нуб какой-то. Колдырь, ник вроде знакомый.

- Хрен с ним, сначала босс, потом разберёмся.

- "Блин, вот попал, теперь рано или поздно они допрут, кто их с бароном кинул" - лихорадочно думал Колдырь, пытаясь найти выход. До этого у него была призрачная надежда, как-то скрыть своё присутствие в этой локации. В принципе можно умереть и сразу оказаться в Драконьем городе, но есть сомнения, что теперь клан "Мать порядка" просто забудет о нём, да и бросать Лежебоку не хочется, вряд ли тот доберётся до города в одиночку. - "А, помирать, так с музыкой, остается попробовать победить, а потом постараться добраться до Драконьего города, там уже они ни чего мне сделать не смогут" - прейдя к такому решению, Колдырь приступил к созданию плана победы над клановым рейдом из высокоуровневых игроков, включающим в себя несколько игроков топ уровня. Для начала он решил посмотреть свои параметры, чтобы узнать, чем можно помочь Королеве гарпий, и выяснил что, в общем-то, ни чем.

Колдырь, барон, Раса - ледянник, уровень - 8/600, слава - 76

Характеристики:

Сила - 3 (влияет на физический урон, грузоподъёмность, количество очков жизни)

Ловкость - 1 (влияет, на шанс увернутся от атаки, шанс

критического удара, бодрость)

Выносливость - 8 (сопротивление физическому урону, количество очков жизни, бодрость)

Интеллект - 2 (влияет на силу магии, количество манны, изучение заклинаний)

Мудрость - 2 (влияет на затраты манны, количество манны, сопротивление магическому урону)

Нераспределённые очки - 6

Параметры: +артефакты и вещи

Количество жизни - 110

Количество манны - 40 +10

Бодрость - 90 +10

Грузоподъёмность - 30кг

Физический урон - 2,5-3,5 +2

Магический урон - 1,5-2,5

Шанс увернутся от атаки - 0,1%

Шанс критического урона - 0,1%

Сопротивление физическому урону - 8 +3

Сопротивление магическому урону - 2 +3

+1 скрытность в горах

+20% сопротивление от ментальных атак

Способности:

Дар стихии - расовая, (сопротивление к холоду +50%)

Дар дракона - расовая, затраты - жизнь (ограничение - не чаще одного раза в день)

Умения:

Мёртвые слуги (уровень зависит от интеллекта, вызов 10мп за уровень, расход 1мп в секунду)

Суть энергии (преобразование своей энергии)

Ядовитые шипы (отнимает 1хп в 10секунд, длительность зависит от выносливости)

Навыки:

Последний шанс (если у вас больше одного хп, то при смертельном ударе, 1хп всегда остаётся)

И бонусы за достижения:

Восстановление здоровья +1

Восстановление манны +1

Наблюдательность +1

Скорость передвижения по воздуху +1

Скорость передвижения верхом +1

Скорость передвижения пешком +1

Скорость передвижения в воде +1

Удача +1

Урон при ударе кулаком +1

Урон по кроликам +3
Урон по змеям +3
Урон по карасям +3
Урон по окуням +3
Урон по щукам +1

Нож Колдырь не стал брать, так как против защиты высокоуровневых игроков, не смотря на увеличение урона на десять пунктов, это не поможет. Зато при ударе кулаком срабатывает умение**ядовитые шипы**, которое вешает отраву, с его выносливостью снимает всего восемь хп за восемьдесят секунд и игнорирует простую защиту, немного, но хоть что-то. Хотя в ближний бой Колдырь и не собирался вступать, он конечно сумасшедший, но не до такой же степени.

В итоге всё, чем он мог помочь, это поднимать мёртвого слугу и натравливать его на врагов. Но не второго же уровня слугу натравлять, и с глубоким вздохом Колдырь все нераспределённые очки кинул в интеллект. Теперь количество манны достигло ста (вместе с простым кольцом манны, ста десяти), магический урон, как и интеллект, повысился до восьми (правда, заклинаний нет), а значит, призываемый слуга так же будет восьмого уровня.

Забрав у гремлина все оставшиеся кедровые орехи, Колдырь решил, что готов, осталось только выбрать удобное время и уязвимую цель. Со временем всё просто, как только жизнь Королевы гарпий достигнет семидесяти процентов, она использует какую то способность, и игрокам наверняка будет не до Колдыря. Над целью тоже долго думать не пришлось, самая слабая защита у целителей, да и урон у них минимальный, их дело лечить, а не воевать. Так же глупо нападать на игрока в толпе, поэтому выбор пал на группу, которая для охраны периметра обошла скалу с другой стороны и находилась дальше всех от основного рейда.

Колдырь аккуратно вылез из гнезда, вцепившись в камни как настоящий скалолаз, перебрался через несколько выступов и немного спустившись вниз спрятался за огромным камнем. Откуда стал наблюдать за действиями игроков и ждать подходящего момента.

И он, в смысле момент, настал. Тройка игроков под командованием Куницы (дроу, семьдесят второго уровня) как раз добила очередную гарпию, но пока не успела обобрать, так как к бою присоединилась ещё одна. Тут то и разнёсся по локации очередной крик королевы. Небо потемнело, небольшой ветерок сменился ураганным ветром, засверкали молнии и на игроков посыпались градины величиной с яйцо. К счастью для Колдыря

буря, каким то образом понимала, что он свой, во всяком случае, ни одной градины на него не попало, да и ветер хоть и донимал но, глядя на других игроков, которых то и дело швыряло в разные стороны, для него был вполне терпимым.

Не став ждать пока разбросанные в разные стороны игроки придут в себя, Колдырь применил "**мёртвые слуги**" к валяющейся недалеко гарпии и, запихивая в рот все оставшиеся кедровые орехи, приказал ей напасть на, уже довольно сильно подраненного градом и дезориентированного, лекаря. Повезло, что лечащие заклинания ещё не успели восстановиться после последнего использования, да и уровень у него всего тридцать шестой. Сам хилер отбиться видимо не мог, а может, находился в некотором оглушении, всё-таки ветром его не слабо швыряло, остальные два игрока находились в бою с настоящей гарпией и не пришли на помощь, что и стало их роковой ошибкой. Буря продолжалась всего одну минуту, но этого хватило, под двойным уроном от града и зомби-гарпии восьмого уровня, швыряемый ветром о разные твёрдые предметы, хилер слился, так и не применив ни одного заклинания.

Понимая, что ни следопыту семьдесят второго уровня, ни тем более танку его зомби восьмого уровня урон нанести не сможет, он прекратил действие заклинания, к тому же пока он пользуется её телом, настоящая гарпия не возродится. Затем, проверив манну и увидев, что она практически восстановилась, Колдырь снова применил "**мёртвые слуги**" и на его удивление заклинание сработало.

Вы вызвали мёртвого слугу - доктор зомби, уровень 8.

Находясь в небольшой растерянности от названия слуги, Колдырь приказал доктору лечить гарпию, находящуюся в бою с оставшимися двумя игроками.

- Да что за фигня - возмутилась Куница, заметив, что здоровье гарпии перестало уменьшаться тем же темпом.

- У меня элики кончаются - проговорил танк - если ещё одна гарпия прилетит, нам хана.

- Возьми мои - Куница отвлеклась от обстрела гарпии и кинула на землю несколько склянок - я сообщила Бубену, щас они там всех долечат и отправят нам хилера, их там тоже сильно потрясло.

Пока они общались, не замечая доктора зомби, тот видимо использовал все свои лечащие заклинания и тихо стоял в кустах. Обратив внимание на то, что манна уходит просто так, Колдырь приказал слуге атаковать игроков и тот атаковал, но не набросился с кулаками, а наслал какую-то болезнь.

- "Видимо насморк" - подумал Колдырь, потому, что игроки

стали чихать и причём, в самый не подходящий момент, теперь танк больше пропускал стрелы гарпии, а дроу стала иногда промахиваться - "а не такие уж эти хилеры безобидные, на восьмом уровне насморк, а дальше что, чума?"

Прямого нападения они уже не потерпели, Куница резко обернулась и с одного выстрела убила доктора зомби.

- И чё это было? - задала она вопрос.

- Блин - воскликнул танк, смотря вверх - походу сольёмся - и он сильно чихнул, пропуская перо от только что подлетевшей второй гарпии.

- Держись, щас Вазиль подойдёт, пока не агри, пусть по мне стреляют.

Воин снял защиту с тёмной эльфийки и отбежал в сторону, но манёвр не удался, одна гарпия набросилась на лучницу, новая же, на которой не было урона от лучницы, добила танка, пока дроу чихала.

- Чего у вас тут творится?

- "О, вот и кавалерия" - повернув голову, Колдырь смотрел, как из кустов вылезает эльф, друид шестьдесят восьмого уровня и с ходу накладывает лечащее заклинание на Куницу, затем сразу без перехода пускает чем-то в подраненную гарпию. Та заверещала и на неё набросилась куча слетевшихся с ближайшей округи насекомых. - "Так, надо чего-то делать, а то он тут мне всё испортит".

- Забери целую, эту я сама добью, хил по готовности - крикнула Куница, которую обстреливали уже две гарпии - а то и аура жизни твоя не поможет.

- Сейчас - Вазиль только начал накладывать заклинание, как получил мечом по затылку. Отскочив в сторону, он оглянулся, на него надвигался воин зомби восьмого уровня - да ну, нафиг - закрываясь посохом от удара - тут, где-то некромант прячется.

- Вазиль - снова закричала Куница, её полоска жизни, уже мигала красным.

- Да, блин - друид попытался наложить лечилку на Куницу, но получил мечом по рукам, со злости он стукнул зомби посохом, затем ещё раз, наконец, добив его третьим ударом, он обернулся с готовым заклинанием лечения и тут же получил перо в грудь. Перед ним лежало мёртвое тело тёмной эльфийки. Использовав лечение на себя, он развернулся и бросился в кусты, из которых только недавно появился, обе гарпии полетели за ним, не переставая обстреливать, а спустя несколько секунд туда же пролетела и третья.

ГЛАВА 13

Алёна проснулась поздно и в плохом настроении, несмотря на субботний выходной, - "а всё из-за этой девчонки, на нервах до самого утра не могла уснуть". - Валентина совершенно не хотела учиться, не смотря не на какие старания Алёны, и это было обидно. После педагогического она специально выбрала работу с инвалидами, ведь им больше некому помочь. Алёна, отдавая этому весь свой энтузиазм, сострадание, всё своё сердце, оказалась совершенно не готова к такому отношению. Девочка жила в другом, выдуманном мире и не желала иметь ничего общего с реальностью. Уже несколько раз у Алёны проскальзывала мысль, добиться запрета виртуальных игр для Валентины, но каждый раз, взглянув на неё, понимала, что этим отнимет у ребёнка, - "да практически всё, краски, звуки, возможность общаться по-человечески" - Алёна привстала с постели, пытаясь оформить пришедшую в голову мысль.

Выпрыгнув из кровати, она первым делом включила компьютер и только потом решила умыться, пока тот загружается. Через пару минут, уже умытая, но всё ещё в ночнушке, она стояла, склонившись перед компом.

- Так, кажется "мир дракона" - пробормотала она, вбивая два последних слова в клавиатуру. Затем минут десять, шерудила мышкой, прыгая со страницы на страницу и что-то, вычитывая - ужас какой, может лекарем? - Наконец ей это надоело и она, схватив телефон, набрала номер.

- Здравствуйте, мне игровую капсулу.

- Мне бы, что ни будь подешевле.

- Ну да, какой ни будь, самый простой вариант, и доставка, прямо сейчас.

- Бэ-у? Ну не знаю, лучше бы новую конечно.

- Пожалуй в кредит, ага, часа через три? Жду, до свиданья. - Положив трубку, Алёна взглянула на экран, на котором находилось изображение дракона, и проговорила - ну что ж, значит, буду той самой горой, которая к Магомету топает. - И сбросила с себя ночную сорочку, что бы переодеться.

Колдырь ввалился в гнездо под вой ветра и стук градин, пришла вторая волна. Внизу метались игроки, прячась за ближайшими деревьями и прикрываясь за щитами, вставшими в круг танков.

- Не высовываемся, ждем, когда волна пройдёт - командовал Вбубендам. - Турин, мы походу уже второй заслон

потеряли.

- Да ладно! - Турин округлил глаза - когда успели, ты же отправлял им, хила?

- В группу Вазиля отправил, а сам Вазиль к Куне побежал, видимо не успел и сдуру обратно к своим паровоз привёл, тут и волна ещё, нам их уже не спасти.

- Блин, вернемся, я Вазиля урою, козёл! Новые группы отсылать? так мы неделю тут ковыряться будем.

- Не, мы так без хилов останемся, да и меньше нас станет и правда надолго зависним. Думаю остальные группы вернуть, смысла в заслонах теперь нет, гарпии так и так будут прорываться, просто мочить их сразу всей толпой как будут появляться.

- Лады, скажи Хенку и Мерзи что бы возвращались - и Турин поудобнее перехватил щит, волна сейчас пройдёт, выглянет солнце и можно будет продолжать атаковать королеву.

В это время Колдырь лихорадочно скрипел мозгами, пытаясь придумать, что ни будь убойное. Внизу ни каких трупов не было, да и против такой толпы хаёв зомби восьмого уровня пускать бессмысленно. В этот скрип и вмешался звук пришедшего сообщения: *Ого, чего это у вас там твориться?*

- *А что?* - Колдырь примостившийся, как можно дальше от Королевы гарпий, что бы, чем ни будь, не задело, высунул голову и посмотрел на реку.

- Да там, туча какая-то над вами, гром, молния, деревья как трава болтаются, в общем прикольно, упс, всё кончилось.

- А, не обращай внимания, тут так бывает, скоро опять начнётся. - Как только просветлело, вдали стало видно бревно с сидящим на нём человеком,- *а это чё за пятно за бревном тянеться?*

- Пятно? Тут только черви вроде за бревном плывут.

- Фига себе, это же, сколько их - тут то в голову и пришла идея - *подгребай поближе к берегу, только смотри, что бы, не заметили тебя.* - И Колдырь вылез из гнезда и пополз на самый край выступа, даже не задумываясь, чем там Лежебока будет грести.

- "Только бы сработало, учуют ли эти твари кровь на таком расстоянии, да ещё и против течения".

Твари учуяли, уже целую минуту Колдырь сидя на самом краю выступа, наблюдал как, срываясь с порезанной руки, тяжёлые рубиновые капли, переливаясь, летят вниз и врезаются в воду, оставляя в ней дымный след. Наконец он заметил, что тёмное пятно, тянущиеся за бревном, вытянулось и стало обгонять само бревно. О чём сообщил и Лежебока, написав, что -

червяки взбесились. - Подождав, на всякий случай, что бы пятно подплыло поближе, Колдырь прекратил тратить кровь почём зря и надеясь на удачу, пополз обратно к гнезду.

Сверху было видно как, подплыв к скале рой червей, резко изменил курс и направился к берегу, где крови игроков было вполне с избытком. Сначала ничего не происходило, Колдырь, сжав кулаки, внимательно следил за рейдом, который всё так же методично обстреливал королеву, иногда отвлекаясь на простых гарпий, подлетающих время от времени и нападающих на игроков. Вдруг один из танков, в ногу которого несколько секунд назад воткнулось перо, и он отступил, что бы лекари его подлечили, заорал благим матом. Несколько игроков обернулись на него и остолбенели, из его раны на ноге, торчало сразу несколько червей, а полоска над головой показывающая количество жизни, стремилась к нулю. Все четверо лекарей резко переключились на его лечение.

- Да ну блин, мочите червей, чего смотрите - крикнул Вбубендам, стоящим вокруг танка игрокам и вдарил своей дубинкой, которой обычно стучал в бубен, по ноге танка, от чего тот взвыл - так ни каких хилов не хватит.

В это время игроки не участвующие в заварушке с червями продолжали обстреливать королеву и своей цели достигли, у королевы осталось всего десять процентов жизни и она, как и положено, снова закричала и вызвала бурю с градом.

Танки, уже по привычке, встали вокруг раскидистого дерева, прикрывая собой остальных игроков. Но на этот раз их обстреливала не только королева, но и простые гарпии, которых становилось всё больше. А под ногами кишели черви, нападающие поначалу только на раненых, раздражённые градом, ветром и количеством льющейся крови, они стали впиваться в первую попавшуюся живую плоть. Под вой ветра, слышалась ругань и крики, некоторые игроки, не столько от боли, сколько спасаясь от этой мерзости, выскакивали из круга и попадали под прямые удары бури, лекари уже не справлялись, к тому же и на них стали нападать черви.

В довершении всех несчастий, одна из молний ударила прямо в верхушку дерева, под которым прятался рейд, парализовав на некоторое время, часть игроков и червей. Дерево расщепилось до самого корня, вниз с глухим стуком, упало несколько горящих сучьев, от удара о землю они разлетались, нанося урон всему подряд. Игроки те, кто ещё мог, под громкие проклятья, кинулись в разные стороны, не взирая на град и летящие со всех сторон, убийственные перья.

- Надо быстрее заканчивать - прокричал Вбубендам, упав

рядом с Турином, одновременно вызвав духа лечения - а то нам хана.

- Сам вижу! - Прокричал в ответ Турин, из-за внезапно кончившийся бури, его голос в давящей тишине, чуть не оглушил. - Всё, все мочим королеву, остальных гарпий пока не трогаем, забираем голову, и что там ещё выпадет, и сваливаем.

Оставшиеся игроки накинулись на королеву, часть полезла наверх, по крутому склону скалы, некоторые выпустили в бой своих питомцев, нашёлся даже свой некромант, правда его зомби хватало не надолго, но зато их было довольно много.

В этот момент Колдыря опять отвлёк Лежебока, посылающий одно сообщение за другим - "да, что там такое?" - подумал он, нервно следя за действиями игроков.

- "Чего, чего, грохнут нас щас" - раздался в голове такой знакомый, ехидный голос Змейки.

Взглянув на реку, он увидел, что бревно с навязанными ему товарищами уже, совсем рядом и к ним мчится одна из гарпий, явно собираясь атаковать. Колдырь, не зная, что ему делать, просто кинул Лежебоке приглашение в группу, как только тот его принял, гарпия, видимо сообразив, что это союзник, развернулась и полетела к месту битвы. Колдырь же, применил Мёртвые слуги к сухому, вернее, теперь уже к мокрому, дереву и **древень зомби(8)** поплыл, размахивая своими ветвями к другой стороне скалы, подальше от битвы.

Королева вдруг жалобно взвыла, Колдырь, развернувшись на корточках, увидел, как к нему катится её голова, а посередине гнезда, неплохо устроилось огромное яйцо. Тут же раздались радостные крики игроков и команды Вбубендама.

- Не расслабляемся, бой ещё не окончен, а нас только шестеро осталось, Мерз, ты наверх, мы прикроем.

- Нет. - Турин рукой придержал, уже приготовившуюся Мерзость - я сам - и он подошёл к скале.

- Турин, ты чего, ты же танк, какая у тебя ловкость? - Вбубендам перевёл взгляд на Мерз, та в ответ пожала плечами, отдирая червя с руки - Мерз за минуту там всё обшарит и мы свалим отсюда.

- Не парься, заберусь - и Турин довольно быстро полез вверх - мало ли чётам, тем более там игрок ещё.

- И чего Мерз игрока не убьёт? Она вообще-то, убийца - хмыкнул Вбубендам.

- Так и её проще убить - Турин приостановился и оглянулся - кончай уже спорить, вы уже с одного боса, дроп собрали? То-то же, теперь я сам попробую.

Отвлёкшись на подслушивание этого разговора, Колдырь не

заметил, как голова королевы гарпий подкатилась к его руке, очнулся он только от боли в кисти, от которой он взвыл и вскочил, одновременно оттолкнувшись руками от брёвен гнезда. Перед глазами всплыло сообщение, которое он проигнорировал, на руке повисло что-то тяжёлое. Потеряв равновесие, он свалился спиной прямо в центр гнезда, что-то хрустнуло и всплыло ещё одно сообщение. Наконец переведя взгляд на руку, Колдырь увидел как на ней, вцепившись зубами в кисть, болтается огромная голова королевы гарпий.

- Ты охренел, чужое трогать - из-за борта гнезда выглядывала ещё одна огромная голова, на этот раз гнома. - Хана тебе.

Он уже перекинул руку и подтягивался, что бы перевалиться в гнездо, когда из-за спины Колдыря, с громким криком, разинув огромный клюв, в лицо Турина бросилось странное существо, похожее на большой серый комок шерсти. Защищаясь, он вскинул одну руку, но чуть опоздал, существо схватило его за роскошную рыжую бороду и потянуло назад. Лицо Турина покраснело от боли, уже двумя руками он схватился за бороду у самого подбородка, отталкиваясь ногами от гнезда. Птенец, вытянув шею, заскользил, перебирая лапами, пока не упёрся в бревно, казалось, он сейчас вылетит из гнезда, но тут борода порвалась, и он плюхнулся на пол, а через пару секунд донёсся и шлепок от удара Турина о землю.

Опешивший от этой картины Колдырь, решил побыстрее прийти в себя, пока не птенец, запутавшийся клювом в бороде, не игроки, которые, находясь в бою, не нашли какое ни будь решение и не начали действовать. Первым делом он отцепил от себя голову королевы, затем прочитал выскочившие недавно сообщения:

Вами изучено новое умение "стрелы гарпии" (позволяет стрелять ядовитыми шипами, штраф 1 хп за каждый выстрел)

Королева гарпий в награду за вашу защиту, на время боя научила вас одному умению.

Внимание! Если вы победите и Королева гарпий сохранит своё положение и власть над локацией, умение станет вашим навсегда!

- "Вот так вот, уже квесты без спроса выдают, хорошо хоть тут вроде ничего не теряю" - подумал Колдырь и перешёл к следующему сообщению:

Вы разбили яйцо гарпии, получено - птенец гарпии одна штука!

У вас уже есть питомец, вы не можете иметь больше одного питомца, желаете взять нового питомца? да/нет

Внимание! В случае согласия старый питомец исчезнет навсегда!

Тут уж Колдырь долго не думал, - "хорошо летать на гарпии, да и воевать она умеет, но и у Нака есть свои плюсы! Наверное!? Может быть. Просто я его ещё плохо знаю".

Птенец гарпии отпущен на волю!

Только он, почему-то никуда не улетел, а подскочил по ближе и широко разинув клюв, заорал. Сначала обрадовавшись, что у него нет бороды, Колдырь вдруг сообразил что от него требуется и со вздохом, взял несколько, измазанных в его крови рыбин и стал кормить эту ненасытную тварь, закидывая рыбу ему прямо в клюв.

За этим занятием и застала его Мерзость(70), одним прыжком перемахнувшая в гнездо и замерла, уставившись на них своими гоблинскими глазами. Колдырь на автомате вытянул руку в её сторону и использовал "**стрелы гарпии**", один из ядовитых шипов сорвался с его руки и воткнулся её прямо в лоб. Мерз тут же, пришла в себя и, перепрыгнув через бросившегося на неё птенца, саданула с ноги Колдырю прямо в челюсть, от чего тот отлетел к самому краю гнезда с одним единственным, мигающим красным хп.

- Ого, живучий какой - воскликнула она, заметив, что он не умер и, уже собираясь прыгнуть вперёд, что бы воткнуть в него длинный кинжал, похоже ядовитый, как заметила, что на неё несётся орущий птенец. Приготовившись насадить это недоразумение на нож, она развернулась и стала в стойку, выставив оба ножа перед собой, как почувствовала острую боль в руке. Резко обернувшись она увидела перед собой змею, следящую за каждым её движением, тут же в бок врезался птенец гарпии, змея сделала неуловимое движение и Мерз почувствовала боль в ноге.

- Чёрт, это уже серьезно - несмотря на сопротивление к яду, яд змеи потихоньку начал снимать жизнь с её и так полупустой шкалы.

- И не говори, ваще хрень какая-то - над бортом снова показалась запыхавшаяся голова Турина.

Встретившись глазами с Колдырём, они вместе перевели взгляд на лежащую между ними голову королевы гарпий. Турин быстрее заработал руками, что бы влезть в гнездо. Колдырь выискивая путь к спасению, взглянул на Змейку, которая отчаянно пыталась увернутся от ножей Мерз, в ногу которой, в свою очередь, вцепился, уже еле живой птенец. Выхода нет, у него уже два хп и есть навык "**последний шанс**", который одно очко жизни ему всегда оставит и не долго думая, он рванул с места,

подобрал голову гарпии и сиганул вниз, перелетев через почти влезшего гнома.

Турин, зло, сплюнув и проследив взглядом за этим нубом, вдруг удивлённо поднял брови - да не, так не бывает - затем прыгнул следом.

Колдырь поднялся пошатываясь:

Получено оглушение 30 секунд

Получено увечье: перелом бедренной кости, время действия 2 часа.

и оглянулся вокруг, из игроков внизу остался только Хенкель111, который из последних сил отбивался от наседавших на него гарпий, недалеко валялось тело Шатуна, в образе медведя. Пополнив с помощью "**Суть энергии**" манну и немного жизнь, Колдырь поднял тело Шатуна и направил его на, только что упавшего и оглушённого, Турина. Медведь навалился на него с верху, не давая подняться, несколько гарпий заметив новую цель, так же напали на него, Колдырь же, опасаясь подходить слишком близко, принялся обстреливать Турина ядовитыми шипами, вешая отраву и стараясь попасть по незащищённым местам.

- Всё тварь, можешь перса уд... - успел сказать Турин, глядя в глаза Колдырю.

Член вашей группы Змейка убит.

Хенкель на удивление ещё был жив, Колдырь даже успел метнуть в него два дротика и этим нанёс урон ядом три хп, что конечно смешно, учитывая, что у него хп, скорее всего, не меньше тысячи. Мерз, видимо, всё-таки Змейка добила своим ядом, так как сразу после смерти Хенка выскочило сообщение:

Поздравляем! Ваша команда победила в бою - нападение на Королеву гарпий!

Получено:

Опыт - 427

Убийство - 2

Репутация равновесие природы +1.

- Чего дальше делать будем? - спросил Лежебока, после того как они собрали весь дроп, состоящий в основном из перьев гарпий, небольшой суммы денег и кучки ненужных предметов, которые игроки таскали с собой, уменьшая шанс потери нужных вещей. Гарпии, их почему-то не трогали, и они ходили по локации совершенно спокойно - опять по реке поплывём?

- Судя по карте до Драконьего города совсем не далеко, надо только через вон те горы перемахнуть - и Колдырь махнул рукой в сторону юга, где действительно в дымке, что-то виднелось - а река на запад ведёт, мы по ней только удаляться

будем.

- Может она, потом поворачивает? Эй, ты куда?

- Может. Голову королевы обратно в гнездо положу, на всякий случай - переставляя ногу так, чтобы она не соскользнула и, хватаясь руками за следующий камень, ответил Колдырь.

Забравшись в гнездо, Колдырь, раздумывая куда положить голову, отпихнул ногой вполне себе живого птенца, который, не обращая ни на что внимание, пожирал раскиданную по гнезду рыбу.

- Ха, прикольный цыплёнок - воскликнул, залезая следом, Лежебока - а тут не так уж и плохо - затем взгляд его упал на вход в пещеру - а может?..

- Вот и я тоже думаю!.. - Согласился с ним Колдырь, смотря в туже сторону и подбрасывая в руках голову гарпии. А Нак не стал ничего говорить и вприпрыжку побежал к тёмному провалу.

ГЛАВА 14

- Вот и всё - сказал орк, паладин сорок седьмого уровня с ником Перчик, стоя посередине небольшого ущелья, по которому было разбросано, пять тел игроков - Карачун, Дубровский, собирайте дроп, пока тела на возрождение не улетели - скомандовал он двум игрокам - потом рассортируйте как надо. - Сам Перчик подошёл к третьему игроку и довольно улыбнулся - поздравляю Кро, с первым убийством! У тебя ник покраснел, теперь ты настоящий ПеКашер! Затем погладил её по щеке - ты как?

- Как будто девственность потеряла - Кратейя, дроу восемнадцатого уровня, тоже улыбнулась и положила руки на широкие плечи орка - жалко только, что с нубов добра мало падает.

- Для хаёв у нас банда слишком маленькая - Перчик обнял её за талию и притянул к себе - жалко, что за Гекату нельзя теперь регистрироваться - его ладони сползли ниже и чуть сжали, находящиеся под ними округлости.

- Да ладно, мне мой ник нравиться - её руки оплели его шею, а грудь, прижатая к груди орка тяжело вздымалась - завтра ещё братика возьмем, я с ним говорила он не против. - Прошептала она, привставая на цыпочки и дотягиваясь своими ярко красными чувственными губами до его широкой, такой первобытной, улыбки. - Я больше не вытерплю, давай сейчас - прошептала она, оборвав поцелуй.

- Карачун с Дубровским заметят - задыхаясь, прошептал Перчик.

- Да и чёрт с ними, мы быстро, тем более они заняты - и она, схватившись за здоровенную ладонь, потянула его за скалу.

Пройдя с десяток метров, удаляясь, всё дальше от света, по туннелю, друзья вышли в небольшой зал, по которому уже шнырял гремлин, собирая странные светящиеся перья. Пол зала был гладким и углублялся к центру, вот в самый центр Колдырь и положил, голову Королевы гарпий.

В самом дальнем краю зала, нашёлся небольшой лаз, в который Лежебока посветил пером.

- Что там - подойдя, спросил Колдырь.

- Не знаю, вниз, куда то уходит.

- Пойдём?

- Ну а, что мы теряем?

- Ну, ты можешь снова у волколаков оказаться, если нас там

сожрут - Колдырь отобрал одно перо у Нака, которое оказалось "заряженным пером Королевы гарпий", и посветил им в дыру, надеясь, что ни будь рассмотреть.

- Ага, или мы там заблудимся, и будем скитаться вечно! Убить нас и на поверхности могут - Лежебока теребил перья, выбирая те, что светят по ярче - интересно, почему перья обычных гарпий не светятся?

- И что значит заряженное перо, кто его заряжает? - наконец они собрали себе по букету из перьев и полезли исследовать глубины гор.

Лаз уходил всё ниже и ниже, постепенно расширяясь пока, наконец, не закончился над обширной пещерой, с кучей выходов, а также красиво расположенных сталактитов и сталагмитов. Лежебока, не долго думая, сиганул вниз, потеряв при этом несколько хп, и принялся, громко восхищаясь, исследовать пещеру на пару с гремлином.

- "Ого, где это мы?" - прозвучал в голове нежный голос.

- "Привет!" - Колдырь, поспешно, сам себе, удивляясь, заглянул в рюкзак - "да ты апнулась, поздравляю!" - Змейка теперь была тридцать шестого уровня.

- Красота! Куда дальше пойдём? - донёсся восхищённый голос Лежебоки.

- Змейка воскресла - деланно равнодушно, сказал Колдырь, спрыгивая вниз.

- Правда? Ну как она, где? - сразу отвлёкся от живописной пещеры Лежебока.

- Здесь - показывая на Змейку, которая уже выползла из рюкзака и расположилась на плечах Колдыря.

- Ух ты, поздравляю - заметив новый уровень, воскликнул Лежебока. Он был не поддельно рад её появлению, как впрочем, и сам Колдырь, даже Нак не остался равнодушным, во всяком случае, он топтался рядом, то и дело на неё поглядывая.

- "Странно, неужели мы так сдружились?" - думал Колдырь - "даже НПС считаем своей и радуемся, словно она живой человек и не видели её сто лет".

- "Но-но, по-твоему, только живым людям можно радоваться, а русалкам нельзя? К тому же, я очень красивая и умная, без меня и пару часов как сто лет тянутся".

- "Да, наверное" - смутился Колдырь - нам туда - и он направился в сторону одного из ответвлений.

- С чего ты взял?

Колдырь приостановился, - "и правда, с чего?"

- Не знаю, как будто путь в голове нарисован, я знаю куда идти, словно уже был тут - и он зашагал дальше.

Остановившись уже перед, чёрте-какой по счёту, развилкой Колдырь почувствовал, как в спину ему врезался Лежебока.

- Спишь что ли?

- Нет, смотрю, сколько добра пропадает.

- Да ладно, получишь профессию, купишь инструмент, вернёшься, наковыряешь камней - глядя на край, чего-то торчащего из стены и смутно напоминающего алмаз, ответил Колдырь. - Меня вот больше интересует, почему столько идём и никого не встретили?

- Кого мы должны встретить?

- Ну это же игра, должен же тут кто ни будь водиться.

- Может тут локи, чисто для крафта, да и крысы всякие наверняка водятся, просто нас боятся и прячутся.

За разговорами они прошли ещё один туннель и в конце его, Колдырь опять остановился.

- Заснул? - Не остался в долгу Лежебока, наткнувшись на его спину, затем не получив ответа, заглянул через плечо - Ну вот, щас кого-то встретим.

Перед ними была, деревянная, с металлическими полосами, довольно низкая, закрытая дверь.

- Странно, открыта - удивился Лежебока, когда Колдырь потянул дверь на себя, и стало понятно, что в следующем помещении довольно светло, а в образовавшуюся щель, хлынул звук, напоминающий рычание.

- Чего делать будем? - шёпотом спросил Колдырь, захлопнув дверь.

- Нам же туда надо, если путь в твоей голове не врёт? - так же шёпотом ответил Лежебока.

Убрав перья королевы гарпий, Колдырь выставил Змейку поближе к двери, как самого высокоуровнего персонажа в группе, и осторожно приоткрыл дверь.

- Хррр... Хррр... - из помещения раздавались всё те же звуки.

Открыв дверь полностью, они оказались перед толстым задом какого то монстра, сидящего на покрытым шкурами, возвышении. По стенам, между чадящими факелами, так же были развешены шкуры, на полу, кое-где валялись, чьи то недогрызанные кости.

Вы участвуете в инстансе, "логово Исымбука"

Аккуратно, на цыпочках обойдя возвышение, которое оказалось простым огромным валуном, все четверо застыли, перед храпящим существом. Гремлин с надеждой глазел на корону, криво сидящую на лысой башке монстра и трясущуюся при всхрапываниях, но никак не сваливающуюся из-за небольших, но торчащих вверх ушей. Лежебока, с открытым ртом, наблюдал,

как длинная, тягучая слюна, тянется от толстых губ, до жирного живота, на котором находился широкий кожаный ремень с огромной бляхой и прицепленными к нему длинными кинжалами, выточенными, судя по всему из чьих то костей. Змейка тоже смотрела, смотрела как раз на бляху ремня, представляющую собой пластину из непонятного материала, и в её глазах светилась ненависть. Ну а Колдырь, свой взор обратил к информации, висевшей над головой существа и гласившей, что "Исымбук второй" является вождём гоблинов и имеет тридцать восьмой уровень.

- Нам туда - шёпотом произнёс Колдырь, делая шаг в сторону противоположной двери.

- Кинжальчики у него прикольные, дорого наверно стоят!? - Лежебока наигранно вздохнул и с надеждой посмотрел на Колдыря.

- "Давай завалим тварь!" - У Змейки явно к Исымбуку были какие-то претензии.

- Вы чего, совсем обалдели? - Недоумённо зашептал Колдырь, уставившись на Лежебоку - ну ладно Змейка, ей пофигу на всё, а ты снова к волколакам хочешь? Это же босс, мы ему на один зуб. Не считая, что это инстанс, здесь по любому без кучи гоблинов не обойдётся.

- Да я то чего, просто сам посмотри - и Лежебока принялся рассуждать. - Мы в этот инстанс с конца, каким то образом зашли, поэтому и толпы гоблинов нету, они же все в начале встречают, так что дальше по любому нарвёмся на них, но если мы босса грохнем, то инстанс будет пройден, и гоблины нас не тронут. И шанс у нас есть, пока он дрыхнет и без помощи слуг, а иначе он может и в спину нам, потом напасть.

- "Завалим, говорю" - шипела в мозгах Змейка, пока Лежебока давил снаружи - "у нас же заряженные перья гарпии есть, они молнией бьют и стан накладывают, его урон я на себя возьму, меня то он с одного удара не убьёт, даже если попадёт".

- Эх, ладно, уговорили - вздохнул Колдырь, глядя в жалобные глаза переминающегося с ноги на ногу гремлина.

Атаку начали в полном соответствии с оговоренным планом. Подкравшись к спящей жертве втроём, Змейка находящаяся посередине, нанесла удар, укусив монстра за ногу, храп тут же прекратился, но кроме как открыть узкие глаза Исымбук больше ничего не успел сделать, так как и Лежебока и Колдырь, вдвоём для верности, воткнули в него по заряженному перу королевы гарпий. По телу вождя пробежали яркие разряды, и он застыл с открытым ртом. Змейка, не долго думая, стала наносить удар за ударом, прокусывая толстую волосатую кожу

гоблина, Колдырь не отставая от неё молотил кулаками, добавляя своё отравление к яду змеи с помощью ядовитых шипов. Лежебока стоял позади монстра, с пером наготове, чтобы использовать его, как только тот пошевелится.

Им явно везло, как только стан спадал, Лежебока втыкал новое перо и монстр, глупо зависал в напряжённой позе. Яд, несмотря на защиту монстра от яда, делал своё дело, количество отравлений просто зашкаливала и наши герои уже радовались победе, забыв, что не надо говорить гоп, пока не перепрыгнешь. Очередной удар пером прошёл в холостую, и стан спал. Монстр, сорвав с пояса свои длинные, остро заточенные кости, издал дикий рык и накинулся на Змейку, орудуя своими кинжалами удивительно ловко, для такой жирной туши. Несмотря на всю свою скорость, Змейка с трудом успевала уворачиваться от мелькающих клинков.

- Блин, щас гоблины набегут на его рёв - крикнул Колдырь, стреляя в монстра ядовитыми шипами с расстояния.

- Да подобраться к нему не могу - бегая вокруг с пером на изготовке, ответил Лежебока, шустрый гад.

В это время Змейка попыталась снова укусить Исымбука, и тут же ей в хвост воткнулся кинжал, который оказался не простым, во всяком случае, кроме серьёзного урона. Над Змейкой повисло отравление и какое-то проклятье.

- Аы-ы - в отчаянии взвыл Лежебока, удвоив усилие подобраться к монстру. Здоровье Змейки резко пошло в низ, и явно быстрее, чем здоровье вождя.

- Да стой, заденет и ты труп, погоди немного - крикнул Колдырь и применил "мёртвые слуги" к валяющимся под ногами костям. Кости тут же зашевелились, собираясь со всего зала и через несколько длинных секунд, перед Колдырём образовался скелет тролля восьмого уровня, тут же набросившийся на вождя гоблинов.

Исымбуку на скелет понадобилось всего пару ударов, но этого хватило Лежебоке, что бы за спиной скелета подобраться ближе и ткнуть пером в пузо гоблина. На этот раз стан сработал и с жизнью толстяка, было быстро покончено.

Поздравляем! Вы в числе первых игроков, прошедших этот инстанс! Слава +5

Не успев прочитать полностью, выскочившие сообщения, Колдырь обратил внимание на новых персонажей. Шкуры на стенах зашевелились, и из-за них, один за другим, начали появляться гоблины.

- Ты же говорил, что нас не тронут? - обратился Колдырь к Лежебоке, у которого, кстати, повысился уровень.

- Так они нас пока только окружают - ответил тот, пытаясь отследить действия всё пребывающих врагов. Гоблины, между тем вели себя вполне спокойно и деловито располагались вокруг наших героев, угрожающе наставив на них оружие.

- Окружают? Точно, БЕЖИМ! - И Колдырь ломанулся сквозь редкий, ещё не установленный строй врагов. Ввалившись в новое помещение, и пропустив Лежебоку, он захлопнул и навалился на дверь. Лежебока тут же привалился рядом, спиной к дрожащей под напором гоблинов двери.

- Ба-лин - застонал Колдырь - дроп не собрали.

- "Не волнуйся, твой гремлин такое добро не бросит" - Змейка каким-то образом оказалась уже в рюкзаке.

- Чёрт, и Нака забыли!

- Да нет, не забыли - каким то странным тоном, прокряхтел Лежебока, уже скользя ногами по полу, дверь потихоньку начала подаваться. Колдырь оглянулся, проследив за взглядом Лежебоки, Нак действительно, живой и здоровый, стоял по середине помещения и глазел на шевелящиеся шкуры, висящие по стенам, как и в предыдущем зале. И из-за них точно также стали появляться гоблины.

ГЛАВА 15

- Молодой человек, вы куда?

- "Вот чёрт, дура некультяпая" - подумал Пиксарет столкнувшись с этой малявкой, из-за чего невидимость спала - простите - и, думая, что инцидент исчерпан, он попытался её обойти.

- Да стойте же!

- Ну, чего вам? - Заметив, что упырь остановился и обернулся, Пиксарет решил сделать вид, что болтает с малявкой, которая в компании с нежитью уже два часа занималась охотой на мобов, вернее охотился упырь, а она его только подлечивала. Малявка была феей второго уровня, с дурацким ником "Сестрица Алёнушка". Раса, по его мнению, на любителя, довольно сильные волшебники с очень слабой атакой, для поддержки идеально, могут и вылечить, и бафнуть чем ни будь полезным, и врагу сделать гадость, но урон настолько мал, что в одиночку играть практически невозможно. - Ни каких козлят, я не видал!

- Это потому, что вы не только по сторонам, но и в зеркало не смотритесь - прислушивающийся упырь при этих словах нагло хмыкнул - вы разве не видите, что творится? - и Алёнушка кивнула в сторону ущелья, из которого вываливала толпа гоблинов.

- Вижу, по этому и сваливаю, мне с этих мелких гоблинов, ни дропа, ни опыта не будет.

- Да-а, как вам не стыдно? - Алёнушка, аж задыхалась от возмущения - тут же малыши, вам их совсем не жалко?

Пиксарет открыл рот и растерянно посмотрел на упыря, поверх головы феи. Упырь закатил глаза, пожал плечами и покрутил своим когтём возле виска, давая понять, что искать какую-то логику, тут бессмысленно.

- Имейте же совесть, а мы с Возмездием вам поможем - и, обернувшись к упырю, Алёнушка добавила - правда же?

Упырь как-то осклабился, выставив свои кривые и острые зубы на показ, видимо улыбнулся, и скептически кивнул. Пиксарет обречённо посмотрел в сторону разгорающейся битвы, провёл рукой по своим коротким светлым волосам и резко выдохнул. Туда со всех сторон с радостными воплями сбегались низкоуровневые игроки, которым уже надоело бить зайчиков и лягушек, и кидались на гоблинов, впрочем, в большинстве своём, тут же умирая с криками о помощи.

Колдырь толком и не заметил, как они проскочили все

пещеры, в каждой из которых, толпа гоблинов только увеличивалась, помнил только, что пока бежали по подземелью, появилось какое то сообщение, но читать его было некогда. В конце концов, они выскочили в ущелье, из которого открывался неплохой вид на Драконий город и, пробежав ещё несколько шагов, Лежебока упал, так как бодрость была уже на нуле. Колдырь схватил его за руку и потащил по земле, понимая, что его тоже не надолго хватит. Им повезло, гоблины выскакивающие следом, принялись вырезать игроков, которые занимались в этих местах крафтом и охотой, а теперь пытались убежать и громко матерились, проклиная тех, кто притащил сюда такую толпу мобов. Навстречу бежали кучки низкоуровневых игроков, которым не терпелось поучаствовать в настоящем сражении, впрочем, они быстро начинали жалеть о своём решении.

- Ставь точку воскрешения - затащив Лежебоку за камень, крикнул Колдырь.

- Так тут полно гоблинов, так и будут меня убивать.

- Ставь, говорю - и Колдырь схлестнулся с гоблином десятого уровня, неожиданно выскочившего из-за камня - гоблинов рано или поздно перебьют всех, или у волколаков хочешь воскреснуть?

Вскоре к бою присоединилась Змейка и ещё несколько гоблинов, от десятого уровня и выше, среди них даже шаман двадцатого уровня. Забившись между камнями, наши герои еле отбивались, что у Колдыря, что у Змейки, яд был основное оружие, а шаман вовремя снимал отраву с воинов, Лежебока тыкал пером гарпии, через плечо Колдыря, жалко только все перья были уже разряжены.

Спасло их появление странного волшебника, который шёл прямо в гуще гоблинов, его коричневая кожаная накидка, без рукавов и доходящая до колен развивалась сзади, не успевая за его резкими движениями. Он то исчезал, то появлялся, а вокруг словно танцевали прозрачные мечи, поражая всех, кто находится рядом. Повернув свою блондинистую голову со спадавшей на лоб небольшой чёлкой, в сторону отчаянно отбивавшихся путников, он резко вытянул руку с открытой ладонью и шевельнул ею в сторону, в то же мгновенье Колдырь почувствовал ветер, и огромное прозрачное лезвие со свистом пронеслось рядом. Часть гоблинов попадало мёртвыми, но большинство были сильно ранены, и раскиданы в стороны, волшебник сразу же переключился на другую группу, видимо полагая, что здесь мелюзга сама дальше справится.

Колдырь, сразу устремился вперёд, перепрыгнув нескольких врагов, и даже не успел удивиться, каким образом он мгновенно

преодолел такое расстояние, как оказался возле гоблинского шамана, ему казалось, что он чуть-чуть не доставал до него. Пока тот не очухался, он стал наносить удар за ударом, нанося множественные отравления, наконец, добил его, но слишком поздно. Уже падая, он развернулся, пытаясь отразить удары, посыпавшиеся на него сзади и, увидел, как Змейка добивает врагов оставшихся после удара прозрачного меча, а двум новым гоблинам, поспешившим на помощь шаману и атаковавшим Колдыря сзади, наносит удары какая-то нежить, вырывая куски тел. Тут он пропустил ещё удар и получил сообщениё:

Вы мертвы и будете воскрешены в вашей точке возрождения, через 5..4..3..2..1сек.

В гостинице "Последний приют", в углу которой Колдырь воскрес, за время его отсутствия, ничего не изменилось. Заказав пиво всё у того же зомби, он присел напротив сидящего в нирване с закрытыми глазами "Проклятые рудники" и, глотнув пиво, почувствовал, как же он сегодня устал, надо быстренько разобраться со всеми делами и спать.

Первым делом написал сообщение Лежебоке, о том, что завтра с утра, будет в "Последнем приюте", надо будет поделить добычу. Теперь можно посмотреть, что там за сообщения приходили, здесь его ждал сюрприз:

Получено достижение "диггер - 1", вы преодолели десять локаций под землёй, не отмеченных на вашей карте. Скорость передвижения под землёй +1. До следующего достижения преодолейте под землёй 100 локаций. Слава +1

Поздравляем! Вы достигли первого уровня в пяти основных способах передвижения. Вами получен новый способ: "прыжок - 1", моментальное перемещение в любую сторону, на 1 метр, затраты 10% от вашей максимальной бодрости.

Пока он изучал эти сообщения, пришло ещё несколько:

Поздравляем! Ваша команда победила в бою - нападение на Исымбука!

По количеству участников, сражение признано великим, количество полученного опыта увеличено.

Вы участвовали в отражении атаки на Драконий город, репутация Драконьего города +1.

Поздравляем! Вы получили новый уровень!

- Поздравляю с девятым уровнем - услышал Колдырь, как только открыл глаза, сидевший напротив Проклятые рудники, лыбился разглядывая его - давай колись, кто такой Исымбук?

- А ты, откуда про него знаешь?

- На форуме тока что прочитал, звали всех желающих

поучаствовать в сражении, которое называется "нападение на Исымбук" и, найдя тебя перед собой, мне прям сразу, что-то подсказало, без тебя тут не обошлось. - Гоблин весело глянул в глаза Колдырю - ну, рассказывай, за что моих родственников убивал?

- Поверь мне, ты от Исымбука сильно отличаешься, знал бы, что он твой брательник, так конечно, не трогал бы его - Колдырь отхлебнул пивка - зато ты теперь можешь претендовать на наследство, тем более он там вождь какой-то, в этом инстансе. Голова с него правда, почему-то не выпала, хотя пять славы, за первый проход дали.

- Ничего себе, я думал тут вокруг, все инстансы известны и по сто раз пройдены - удивился Рудники - голову не дали, видимо по тому, что инстанс к Драконьему городу относится, здесь локацию в собственность нельзя получить - пояснил он.

- Здравствуйте - раздавшийся сзади голос, заставил Колдыря, резко оберутся. Перед ним стоял невысокого, если не сказать низкого роста, человек, с вежливым выражением лица, в синим плаще и с умными глазами, смотрящими в данный момент в глаза Колдыря, словно что-то выискивая там. Как ни странно, никакой информации над головой человека не светилось - меня зовут Джуз, думаю уважаемый Проклятые рудники - человек кивнул гоблину - говорил вам про меня.

- Вашего имени он не упоминал, сказал только, что меня искали.

- Не люблю славу, знаете ли. Разрешите? - полурослик, не дожидаясь разрешения, подошёл к столу и сел за него с торца - не одолжите мне пару минут своего времени для конфиденциального разговора?

- Вы хотите поговорить наедине?

- Если вы доверяете Рудники. Ничего, если я так буду вас называть? - спросил Джуз разрешения у гоблина и, дождавшись кивка, продолжил - то и я не имею ничего против его присутствия.

- Тогда я вас внимательно слушаю - перенял манеру разговора Колдырь.

- Скажем так, у вашей расы есть определённые способности, какие не спрашивайте - прервал он готовый сорваться вопрос - я их всё равно не знаю, знаю только, что с помощью этих способностей, открываются новые возможности, так вот некоторые готовы вам помочь достичь этих способностей.

- Что бы я потом, с помощью своих способностей, открыл для этих "некоторых" новые возможности. Возникает только пару вопросов: зачем мне это нужно и почему эти люди сами не играют

за ледянников?

- Ну, это просто, вы получаете быструю прокачку вашего персонажа, за вами будут стоять серьёзные люди и сильный клан, да и до этих возможностей, вы один никак не доберётесь, можете мне поверить. По поводу игры за вашу расу, ну вы же сами понимаете, не так то просто бросить прокаченного своими руками персонажа, он уже как второе я, и начать играть заново только через месяц. Кроме того, с вашей расой есть определённые проблемы, такие как не соблюдение баланса, вы же и сами понимаете, что ваша раса слабее остальных, это тоже не всех прельщает.

- Можно нанять, кого ни будь, за деньги я думаю, найдутся желающие потерпеть недостатки?

- Вот вас и нанимают, к тому же вам, видимо нравится ваш персонаж и не приходится "терпеть". Понимаете для вашей расы, судя по всему, нужно призвание, были попытки прокачать ледянника за деньги, все они кончились неудачно, рано или поздно, но человек бросал игру.

- Вы всё говорите очень убедительно, однако всё равно это странно - и Колдырь пояснил, заметив вопросительный взгляд Джуза - почему эти "некоторые" сами ко мне не обратились? И с моей наградой не слишком понятно, я бы не сказал, что мне нужна прокачка, да и без клана до сих пор я как-то обходился.

- С "некоторыми" я вас могу познакомить хоть сейчас, про награду как раз с ними можно и обговорить. Про клан вы зря, находясь во фракции без клана очень трудно выжить, а во фракцию вам рано или поздно придётся вступить, без этого ничего не получится.

- А-э-э, сейчас я не готов, у меня день сегодня тяжёлый был, да и обдумать всё надо - встрепенулся Колдырь.

- Да, я вас прекрасно понимаю, тогда давайте договоримся на завтра, к примеру, здесь часов в десять.

- Хорошо, согласен.

- Тогда больше не задерживаю, до завтра - и, кивнув обоим, Джуз быстрым шагом покинул заведение.

- Ну как? - спросил Колдырь провожая Джуза взглядом.

- Соглашайся, бабла только ещё вытряси, а про клан он прав, без него во фракции нечего делать, если конечно не хочешь как я и без клана и без фракции здесь тусоваться - хмыкнул Рудники - но не думаю, что тебе это понравится.

ГЛАВА 16

Звонок телефона разбудил, прервав сон на самом интересном месте. Толик пошарил рукой по тумбочке, проклиная тех, кому в воскресенье не спится, нащупал телефон и приблизил его к осоловевшим глазам, на экране светилась надпись "Денис".

- Алё - ответил Толик хриплым со сна голосом.

- Здорова, ты чё, дрыхнешь ещё? - бодрый голос Дениса, вырвавшись из телефона, тормошил и раздражал, прогоняя остатки сна.

- Уже нет - хмуро ответил Толик.

- Короче смотри, пробил я про этого Джуза, он из клана "Млечный путь", никем там не значится, вроде как рядовой игрок, только это фигня, говорят он второй человек в клане и серьёзные дела, без него там не решают.

- И чего, не мог в игре мне всё это сказать?

- С ума сошёл? Блин, ты ничего не понял! Ты вообще игрой интересуешься? Рейтинги посмотри, на форум хоть иногда заглядывай!

- "Млечный путь", это не из этого клана, тот хрен, как его, ну тот, что в самом начале ко мне привязался? - стал вспоминать Толик.

- Дуглас, сейчас самый высокоуровневый танк в нашем кластере, только он мелочь, вопрос не в нём, а в тех, кого он представляет.

- Ну и кого он там, представляет?

- Фу-ух - Денис так тяжело вздохнул, что Толику почудилось, как в ухо подул ветер - вопщем смотри, обрисовываю ситуацию. Млечные самый мощный клан, если не в игре, так в нашем кластере уж точно, достаточно сказать, что у них есть собственное королевство, они подмяли под себя всю фракцию, остальные кланы в "Стальном порядке" просто им подчиняются. А теперь представь, сколько у них бабла, какие у них связи, если они это провернули, а такие игроки как Дуглас у них на побегушках? Представил? А теперь подумай, как ты им нужен, и сколько тебе обломиться разных плюшек, если они вели тебя с самого начала.

- Представляю, как бы только этими плюшками не подавиться?

- Да ну на, такой шанс раз в жизни выпадает, мечта геймера, играй, не хочу, скорее, подавится можно, если откажешься, эти по любому достанут. Ладно, ты думай, а я пошёл.

- Угу, пока - положив телефон Толик посмотрел на часы

показывающие пол девятого - "тьфу ты, ещё целый час можно было поспать" - и он поудобнее завернулся в одеяло.

Когда Колдырь оказался в Последнем приюте, там уже находился Лежебока, с задумчивым видом изучающий меню возле стойки. Рядом с ним находился упырь, который тыкал своим когтем в меню и что-то увлечённо объяснял Лежебоке.

- Привет - подойдя к ним, поздоровался Колдырь.

- О, здорова - обрадовался Лежебока. - Знакомься, это Возмездие, вчера, когда тебя вырубили, он здорово помог, у него дело к нам.

Упырь хмыкнул, изображая улыбку, Колдырь кивнул, так же, не подавая вида, что они встречались, и уже хотел заказать у зомби кружку бурды, которую здесь называли пивом, как Возмездие перебил его своим хрипловатым голосом.

- Сбитень попробуй, это единственное, что здесь можно брать в рот, правда, Кирюха? - и подмигнул зомби, зомби невозмутимо кивнул, и Колдырь решил попробовать после такого экспертного подтверждения.

Забрав свою кружку, Колдырь прошёл в дальний угол и сел на своё место, напротив Проклятые рудники, который сидел, как обычно с отсутствующим видом, закрыв глаза, за ним подошли и Возмездие с Лежебокой.

- А это кто? - спросил Возмездие, подозрительно посмотрев на гоблина.

- Не обращай внимания, он тут всегда торчит - хмыкнул Колдырь и уставился на подошедшего с огромным подносом зомби, который стал разгружать его перед Лежебокой.

- Чего? - ответил тот на удивлённый взгляд Колдыря - надо же попробовать чем тут кормят, и впился зубами во что-то похожее на отбивную.

- Ого, смотрю, народу прибавилось? - Колдырь от неожиданности чуть не захлебнулся сбитнем, который действительно был довольно приятный на вкус и прибавлял на короткое время плюс два к выносливости, снижая остальные характеристики на один. Появившийся непонятно откуда Джуз, уселся, как и вчера с торца стола в расслабленной позе, закинув ногу на ногу. - Ну-с, приветствую - кивнул он сразу всем и добавил, повернувшись к Колдырю - надеюсь, вы обдумали наше предложение и размер награды?

- Не думаю, что размер вашей награды его заинтересует - неожиданно вмешался в разговор Возмездие, который с появлением Джуза, так же занял независимую позу и сидел, качаясь на задних ножках стула. И не обращая внимания на

устремлённые на него удивлённые взгляды, продолжил - не знаю, о чём вы там договаривались но, выставив такой артефакт на аукцион, о финансах ещё долго можно не беспокоятся.

- Артефакт? - Джуз нахмурился - что ещё за артефакт, могу я полюбопытствовать?

- Нет - снова встрял Возмездие, видимо сообразив, что ляпнул, что-то не в тему.

Колдырь, которого уже достало влезание в чужие дела этого упыря, подозвал гремлина, который до этого где-то прятался и забрал у него костяные кинжалы, выпавшие из Исымбука, и только сейчас как следует, их рассмотрел.

Божественные кинжалы из кости дракона, урон +100, шанс критического урона +3%, шанс нанести травму +3%, накладывает эффекты: отравление, кровотечение, ослабление.

Требования: ловкость - 100, сила - 10, выносливость - 5.

Одна из частей комплекта "Драконья ловкость".

- Интересный у вас питомец - Джуз перевёл взгляд с Нака на кинжалы - любопытно, мы вам могли бы дать за них неплохую цену. Вы знаете, что божественные артефакты существуют только в одном экземпляре? Это не значит, что они лучшие, просто повторить их невозможно. - Затем, посмотрев на упыря, обратился к нему - Вы, вероятно, имеете на них свои виды?

- Просто не хочу, что бы вы их случайно спёрли - ответил Возмездие - а то ваша профессия, знаете ли, предполагает.

- О, не волнуйтесь, "спереть" их вряд ли кому-то удастся - и Джуз на секунду улыбнулся, глядя на переминающегося гремлина, который не отводил нервного взгляда от кинжалов в руках Колдыря. Улыбка Джуза вдруг превратилась в ехидную усмешку - но вас то это не должно волновать, вы то наверняка хотите их купить, тем более что для вампиров они конечно идеальны, и не беда, что полноценным вампиром, вы ещё не скоро станете. Да и то, что для использования этого артефакта необходимо иметь сто ловкости, на вашем десятом уровне, у вас сколько? Десять? Ну пусть двадцать, если вы все свободные очки в ловкость скидываете. Для такого целеустремлённого существа как вы это не проблема - улыбка его стала скептической - денег то у вас, сразу заметно, куры не клюют.

- Как ни будь, без вас разберусь со своими деньгами - брякнул Возмездие.

Джуз не ответил, проследив заинтересованным взглядом за гремлином, который, получив назад кинжалы, тут же спрятал их, и бросился к ближайшему углу, где и растворился в темноте. Взор Джуза, стал острым и внимательным, проникая в самую суть

темного угла.

- Привет Пиксарет, смотрю, ты растёшь, даже я тебя не сразу заметил.

В углу проявилась фигура волшебника, которая незамедлительно сделала шаг вперёд, выйдя на свет.

- Жалко ты не меняешься, всё такой же мелкий гад - ответил Пиксарет.

- Перестань, ты уже совсем заигрался, Гекаты уже давно нет, остальные нормально играть продолжают, уже всё забыли и по другим кланам разбежались, один ты всё никак не успокоишься, всё чего-то следишь, вынюхиваешь, ждешь, когда она придёт и нас тут всех накажет - Джуз покрутил пальцем у виска.

- Ага, я слышал, кое-кто даже в ваш клан перебрался, только я не все и к кому попало не пойду.

- Да тебя в любой клан возьмут и зарплату выделят, даже от обязанностей освободят, лишь бы твоё имя в списках клана значилось, играй не хочу. Хочешь, договорюсь, в наш клан на особых условиях войдёшь?

- Нет уж, спасибо, я на память не жалуюсь и подлости ещё помню.

- Да какие подлости, ЭТО ИГРА, всё было в рамках правил - Джуз уже выходил из себя, видимо эти споры происходили постоянно, деля игроков на два лагеря - Геката твоя, между прочем, тоже не ангел. Заметь сначала ей пришлось фракцию поменять, потому, что в Ветре хаоса она всех достала, и ополчились на неё под конец обе фракции, а виноват конечно только наш клан, ясень пень, все остальные белые и пушистые, только млечные, как обычно, мажоры и подлые гады.

- Вот не надо ля-ля, в ветре хаоса на неё только крупные кланы накинулись, потому что им властью делиться пришлось, а вы её реально кинули - Пиксарет уже тоже орал. - И когда она вас за это мочить начала, то великий клан "Млечный путь" сдулся, и только благодаря баблу, вы на Гекату всю фракцию Стального порядка подняли.

- А кто такая Геката? - тихо спросил Колдырь у "Проклятые рудники". К сожалению именно в этот момент Пиксарет остановился, что бы вдохнуть воздуха и все повернулись к бедному гоблину, словно ожидая от него разрешения спора.

- Ну-у, я всего не знаю? - Рудники растерянно переводил взгляд с Джуза на Пиксарета и обратно, словно решая, кого из них ему надо бояться больше? - В общем, был тут такой очень сильный перс, паладин, с ником Геката, никого не трогала, в политику не лезла, в межклановых войнах не участвовала, хотя

свой клан имела. Особо не где этот клан не светился, так обычный средний клан, объединение игроков по интересам, основной интерес, насколько я помню, это арена, вот там, как говорят, они действительно были круты - Джуз и Пиксарет одновременно кивнули, подтверждая слова гоблина, тот вдруг поднял палец вверх, словно возражая им. - Вот в этом то и была вся проблема, наступил момент, когда соперников на арене у них просто не осталось. Игроков высокого уровня не так много, и не все из них хотят терять опыт, а в случае если ты выходил на арену против "Гладиаторов", проигрыш гарантирован. Как итог, тем из "Гладиаторов", кто достиг высокого уровня, а это большая часть клана, стало просто скучно.

- Скинули бы уровни, какая проблема, на низких то уровнях всегда желающие найдутся? - Спросил Лежебока - или между собой бои бы устраивали?

- Друг с другом не интересно, сколько можно с одним и тем же соперником драться - ответил ему Пиксарет - и уровни многие скидывали, только это не помогало, накопленные умения, навыки и достижения не куда не деваются, в итоге даже низкоуровневых игроков всех распугали.

- Короче, каждый решал эту проблему, как мог - продолжил свой рассказ Рудники - кто-то начал игру заново, кто-то совсем ушёл, некоторые вступали в другие кланы, в принципе в игре есть, чем заняться, мне эта проблема не понятна, но тут уж, как говориться, каждому своё. Геката же и ещё несколько человек, решили отправиться, в "Старый мир".

- В смысле, игру поменять? - Перебил Колдырь.

- Блин, ну сколько же раз тебе говорить, что бы ты игрой интересовался? Форум хоть иногда почитывай, гайды всякие - Рудники тоскливо посмотрел на Колдыря. - "Старый мир", это кластер, в который можно попасть из других кластеров игры при выполнении определённых условий. Только туда мало кого тянет: во-первых, условия игры там довольно жёсткие, к примеру, все ощущения включены на сто процентов, деньги тоже нельзя не вводить, не выводить; во-вторых, все вещи которые ты здесь накопил, теряются, с собой брать ничего нельзя; в-третьих, вернуться обратно можно, но с потерей всех уровней...

- Ясно-ясно, там всё плохо, чего дальше то было? У тебя ничего так, сказка прям какая-то получается! - Нагло перебил Возмездие.

- Чего-чего, она вернулась - в тон упырю ответил гоблин - но! - и гоблин снова поднял свой кривой палец вверх. - Геката вернулась не первого уровня, она наоборот повысила свой уровень и даже приобрела новые способности. Что там с ней

было, никто не знает, но факт остаётся фактом, один из самых крутых игроков игры, стал ещё круче. Но это ещё пол беды, дело в том, что она нашла интерес к игре или какую-то цель. Что это за цель не известно, мне так кажется, она хотела захватить, объединить, называйте, как хотите, весь кластер. Зачем? Это уже к ней вопрос. Но все её дальнейшие действия говорят именно об этом. Она сразу решила подчинить "Ветер хауса", причём довольно жёстко, если какие-то кланы не подчинялись, она их вырезала полностью, не одна конечно, к ней присоединились хаи из "Гладиаторов", да и многим мелким кланам это понравилось, тем более что "Ветер хаоса" стал побеждать и отнимать локации у "Стального порядка". Потом ситуация зашла в тупик, несколько сильных кланов фракции хаоса заключили против неё союз, в принципе я уверен, что она бы с ними рано или поздно, справилась, но насколько вся фракция бы ослабла, да и стальные шанс бы не упустили. В общем, ей либо воевать на два фронта или, что-то новое придумывать.

- Ну, она и придумала, предать свою фракцию!

Все кто сидел за столом, подняли головы или обернулись. Оказывается вокруг, уже собралась небольшая толпа, человек десять. Говоривший был светлый эльф тридцать девятого уровня из клана Степных волков с ником "Очень добрый".

- Ха, сами же её прогнали, а теперь обвиняют в предательстве - воскликнул какой-то гном.

- "Степные волки" были на её стороне - вскинулся Добрый, перекрикивая поднявшийся шум - она сама нас не позвала!

- ТИХО - заорал орк, паладин срок седьмого уровня, с красным ником убийцы игроков, сидящий за соседним столиком, в окружении троих товарищей - дайте историю дослушать.

- Дальше Геката переходит в другую фракцию - продолжил Рудники - причём не просто переходит, а сразу становится заместителем главы клана "Млечный путь", как известно это самый сильный клан в нашем кластере, и уж точно ведущий клан в "Стальном порядке". Как это произошло, на каких условиях, в точности мы не узнаем, но логика понятна. "Млечный путь", как и вся фракция порядка, лишает фракцию хаоса самого сильного игрока, а то и не одного, с учётом авторитета Гекаты и перешедших за ней гладиаторов, а сами соответственно приобретают. С точки зрения Гекаты, если предположить, что её цель подчинить весь кластер, это, ни какое не предательство, она получает в своё распоряжение самый сильный клан и фактически полную власть над фракцией порядка, остаётся уничтожить фракцию хауса, что для неё, в общем-то, уже дело техники. Но - гоблин опять поднял палец вверх - всегда есть кое-то но. После

первых побед, когда выяснилось, что "Ветру хауса" недолго осталось существовать, млечные лишают Гекату статуса. Почему? Это вопрос к млечным - Рудники покосился на Джуза - может они её испугались, не захотели властью делится, а может администрация вмешалась, сами подумайте, игра, как и большинство подобных игр, построена на противостоянии двух фракций, победа одной из фракции, это конец игры. Ну а итог закономерен, Геката в ответ нападает на млечных, те, несмотря на всю свою силу, ей проигрывают, тем более что у неё много сторонников. Тогда они поднимают против неё всю фракцию, но и тут она умудряется противостоять, и только когда к войне против неё присоединяются хаи из фракции хаоса, она сдаётся и удаляет своего персонажа.

- Да, круто было - после секундной тишины проговорил Перчик - мы тогда здорово повеселились, как нас гоняли по всей карте. Помню первый раз обалдели, когда от млечных на территорию ветра хаоса удрали, думали, не полезут на чужую территорию. А хаосы не только их пропустили, но и сами на нас напали. Правда, мы тогда победили, Геката вовремя подоспела.

- Фракции потом официально перемирие объявили, на форуме еще скандал был, когда игроки из чужой фракции, где хотят, бродят, а свои же хаи нападать на них запрещают - напомнил Рудники.

- А какие битвы на поле дракона проходили? - Снова стал вспоминать Орк - Нас персов десять, двадцать, и против иногда до двух сотен хаёв набиралось из обеих фракций сразу, они, если их не больше чем в два раза, боялись нападать, особенно если Геката онлайн. Трупами считай, закидывали, нас замочат, мы восстанавливаемся и по новой, правда Пиксарет? сколько ты тогда уровней потерял?

- Не помню - буркнул тот.

Постепенно все разговорились между собой, обсуждая услышанную историю, хотя большинство и так её знало, а некоторые даже участвовали.

- Эх, жалко я те времена не застала - сообщила дроу восемнадцатого уровня, сидевшая рядом с Перчиком и имевшая такой же красный ник ПеКашера, "Кратейя" - походу эта тётка прикольная была, прям чувствую, мы бы с ней сошлись. А прикиньте если она заново зарегилась и сидит тут и слушает, как про неё гадости говорят - дроу вдруг сделала серьёзное выражение лица, и повернулась к Джузу - не страшно?

- Вы намекаете на себя? - ответил тот, ухмыльнувшись - у Гекаты, конечно, были тараканы в голове, но ПК точно не её стиль, вы только и можете на беззащитных игроков низкого

уровня нападать, а строите из себя Робин гудов. - Джуз презрительно фыркнул - ну даже окажись она среди вас, и чего? Вы на меня вчетвером наброситесь? Я вас всех четверых уделаю, а потом ещё мой клан будет вас гонять, пока на рерол не уйдёте.

- Может и так, только кто сказал, что нас будет четверо? - Заступился за дроу Перчик - неважно, какой у неё сейчас уровень, многие помнят, кем она была, и пойдут за Гекатой. Как, к примеру, поведёт себя Пиксарет? С ним ты тоже легко справишся?

Пиксарет, на эти слова только хмыкнул, проигнорировав брошенные на него взгляды.

- Ха, да дурой она была - опять влез не в своё дело Возмездие - а те, кто за ней шёл дурачки, которых она использовала в своих целях. Возомнила не весь что из себя и давай всех строить, мир под себя переделывать, ну её и спустили на землю - и упырь смачно сплюнул на пол.

- Ладно, пойду пожалуй, тут похоже всё ясно - Пиксарет, не обращая не на кого внимания, быстрым шагом вышел из заведения.

А через минуту Колдырю пришло от него сообщение: *не верь им!* Кому и в чём не верить, Колдырь переспрашивать не стал, про себя он решил, что верить тут нельзя никому и ни в чём!

ГЛАВА 17

- Да как так то? - снова возмутился Шатун, стукнув ногой по подушке, валяющейся на полу шатра, отчего та, отлетев, плюхнулась рядом с Куницей, которая тут же подложила её под спину.

- Не начинай опять - хмуро проговорил Турин - я уже извинился и с Вазилем поговорю. Куда ему уходить? Сейчас главное решить, что дальше делать? Локацию то в диких землях надо захватить?

- Да уж, не тебе было на него орать - вставила Мерзость.

- Что делать? Да ничего! Два таких облома. Клан тебя не поддержит, сам понимаешь. Уже никто и не понимает, зачем нам в диких землях нужна база. В следующий раз, может не только Вазиль из клана свалить. Надо всё продумать, понять, что нам не даёт победить.

- А мне вот интересно, что это за тип на стороне гарпий был, неубиваемый какой-то - Мерзость поковыряла ножом в зубах - я думала ледянники лоховская раса, а он ещё нуб к тому же.

- Мне это тоже интересно - тихо проговорил Турин.

- Хм - с превосходством хмыкнул Хенкель - он и в прошлый раз был, когда барона мочили, он тогда на моих глазах скелета уделал, да и Бубен вон знает.

- Точно - Вбубендам стукнул себя по лбу - а я всё гадал, откуда я его знаю. У скелета там пару хп может, оставалось, но факт, пятидесятый скелет должен был второго уровня с удара выносить.

- Думаешь не случайно? - озвучил общий вопрос Шатун.

- Надо про него узнать побольше - решил Турин - а с дикими землями - он сделал вид, что задумался - раз у самих не получается, будем союзников искать.

Пока все между собой общались и выясняли кто круче, Джуз каким-то образом оказался позади Колдыря и, наклонившись к его уху, тихо проговорил:

- Отойдём?

Колдырь кивнул и направился вслед за полурослико́м, они обогнули стойку, за которой оказалась лестница на второй этаж, поднялись по ней и зашли в один из номеров.

- Присаживайся - Джуз, прикрывая дверь, кивнул на пару кресел, стоявших возле камина. Затем подошёл к шкафчику, взял из него два бокала, наполнил их красной жидкостью, из бутылки, взятой из того же шкафчика и, подойдя к Колдырю, протянул ему

один из бокалов, усаживаясь в соседнее кресло. Сделав глоток и посмотрев на огонь в камине сквозь вино в бокале, он проговорил - ты так и не ответил, по поводу нашего сотрудничества?

Дверь внезапно отворилась, и в проёме оказался здоровенный орк, шаман, восемьдесят девятого уровня и ником "Таракан". Кивнув Джузу, он оглядел комнату и посторонился, пропуская игрока, которого, вернее, которую Колдырь узнал. Белый свободный костюм, волосы цвета огня, заплетённые в доходящую до лопаток косичку, золотистая, словно вся в сполохах пламени кожа.

- Привет Джуз - Аню-та прошла в комнату и Таракан, тут же захлопнул за ней дверь и, облокотившись на косяк, скрестил руки на груди.

- Привет - Джус улыбнулся ей, поднялся с кресла и снова направился к шкафчику с вином.

- Это он? - спросила она, приближаясь к Колдырю лёгким, словно порхающим шагом - смотри-ка, девятый уровень всего, а, сколько ты там говорил, славы у него? - Разглядывая Колдыря, словно он неодушевлённый предмет.

- Не меньше шестидесяти, думаю больше, достижений и умений тоже хватает - ответил Джуз, наполняя бокал.

- Нехило! - Она приблизилась вплотную к Колдырю и наклонилась, разглядывая его лицо и вдруг, неожиданно улыбнулась, показывая свои жемчужные зубки, веснушки изображающие пламя на её коже засверкали как искры над огнём, а глаза вспыхнули, словно кто-то подул на горячие угли костра. - Не сутулься!

- Чего? - Растерялся Колдырь, засмотревшись на неё.

- Чего, чего, вдруг я сексом с тобой захочу заняться, а ты сутулишься.

Из Джуза, который как раз сделал глоток, полилось вино при этих словах, а Таракан просто, заржал как конь.

- Ну, я это, как бы, не против - снова затупил Колдырь и поднёс свой бокал к лицу, скрывая смущение.

- Да я тебя понимаю, но и ты пойми, ты ведь не красавец - Аню-та чуть растягивая слова, похлопала его по плечу, отчего он чуть не подавился вином - тебе ещё надо немного поработать над собой. А мы как раз готовы тебе помочь в развитии.

Получен эффект: удача и красноречие +1 на 1 час.

- Я, к сожалению, пока вынужден отказать - Колдырь взял себя в руки - у меня есть кое какие обязательства.

- Понимаю, бывает - она, наконец, взяла бокал вина из рук Джуза - но если что всегда обращайся, ко мне может не всегда получится, а вот к Джузу или Таракану запросто, не стесняйся -

подмигнув, Аню-та залпом выпила вино, отдала бокал полурослику и, тряхнув рыжей косичкой, направилась к выходу.

- Да, спросить хотела - резко остановившись, повернулась она к Колдырю - ты дар дракона применял? И как?

- Там, существо создаётся и опыт теряется.

- Такая же ерунда, бесполезное существо и опыт в ноль?! Странно, да? - и вместе с Тараканом, вышла из комнаты.

Джуз взял бутылку, и устало, приземлившись в кресло, разлил остатки вина на двоих и почти насильно впихнул бокал в руку Ледянника. Колдырь был несколько в ступоре, в этом была виновата не только красота Аню-ты, но и её, несколько эпатажное поведение. К тому же разговор закончился неожиданно быстро - "получается, на меня приходили просто посмотреть" - сделал он вывод.

- А это. Она всегда такая? - спросил он через некоторое время.

- Немного странная, да? Нет, бывает намного хуже. Да не волнуйся, ты ей понравился. Только не вздумай влюбляться, может плохо кончиться - Джуз хлопнул Колдыря по плечу - ладно, мне пора, дела, как говорится, не ждут, а ты обращайся если что.

Спустившись вниз, Колдырь снова подошёл к знакомому столику, за которым осталось всего три личности.

- Ну как? - сразу спросил Рудники.

- Где ты был? Прикинь, тут Аню-та только что была! - восторгался Лежебока, как ребёнок в зоопарке.

Возмездие же просто вопросительно посмотрел, словно присоединяясь к вопросу, только непонятно к какому - ну как? Или - где ты был?

- Отказался я - ответил Колдырь гоблину.

- Почему? - разочарованно прозвучал голос Рудники, словно Колдырь обманул его надежды.

- А смысл мне к кому-то в зависимость попадать? Ради денег? Так с этими кинжалами мне денег надолго хватит. Ради защиты? Так кого мне в драконьем городе боятся? Здесь нейтральная территория, бои только с обоюдного согласия. Может ради быстрой прокачки? Да мне это не интересно, я сюда играть пришёл, а не работать, качаясь для нужд какого-то дяди. К тому же, насколько я понял, вступить к ним никогда не поздно. Им, похоже, не горит. - Об одном только умолчал Колдырь, да и зачем всем знать про квест с бароном, по условиям которого он не может, кому-либо подчинятся.

- Вы о чём? - спросил Лежебока.

- Да-а, так - махнул рукой Колдырь - в клан предложили вступить - и, не желая заострять на этом внимание, быстро

переменил тему. - Слушай, нам же с тобой дроп ещё надо поделить, а то там дофига накопилось.

- Там делить то, с гарпиями я фактически не участвовал, а рыба копеечная, лучше ты мне за всё пару перьев королевы отдай. Я на форуме почитал, их зарядить можно, редкая вещь оказывается. Остается кинжалы продать, а деньги пополам, думаю так проще всего - разрулил Лежебока.

- Кхм, кхм - кашлянул Возмездие, привлекая внимание - у меня к вам предложение - и заметив, что Рудники прислушивается, спросил - может, отойдём?

Гоблин хмыкнул, демонстративно отвернувшись.

- По поводу кинжалов что ли? - не вставая, ответил Колдырь, упырь не выглядел богатым существом, да и доверия не внушал.

- Да - и поняв, что отходить никто не собирается, продолжил - в общем, предлагаю кинжалы обменять на наручи из сета драконьей выносливости - и добавил отдельно для ледянника - только не сразу, пару недель, ну может месяц подождать придётся, тебе же по любому в сторону танка развиваться, в будущем пригодится.

Колдырь посмотрел на Лежебоку.

- Сам смотри - пожал тот плечами - мне без разницы, если ты готов оплатить, то я не против.

Закинув голову вверх и качаясь на стуле, Колдырь обдумывал ситуацию: с одной стороны таких денег, чтобы оплатить половину стоимости такого артефакта у него не было не только в игре, но и в реале, он даже не знал, сколько это стоит, к тому же возникали некоторые сомнения, в намерениях упыря. А с другой, божественный артефакт на его путь на дороге не валяется и, скорее всего, ещё одной возможности заполучить его не будет.

- "Хватит думать, от твоего напряга даже у меня голова разболелась". - Прозвучали в голове раздражённые мысли Змейки - "Семя пуйи отдай ему, да и всё!"

- Нам нужно отойти - и вскочив, Колдырь схватил Лежебоку за рукав и потащил в противоположный, пустой угол зала. Оглянувшись и удостоверившись, что рядом никого нет, он присел за ближайший столик и, подождав, когда Лежебока сядет напротив, вытащил из рюкзака, давно там валяющийся без дела ананас.

- Что ещё за семя пуйи - спросил Лежебока, уставившись на фрукт.

- Это питомец, что из него вырастит, я не знаю, но дерево, из которого это семя, было довольно крутым. Сам подумай, хорошие питомцы дорого стоят, а этот вообще вряд ли кому

известен. К тому же у тебя с растениями связь какая-то, вон трава как вокруг тебя растёт.

- Это не с растениями, это как будто с природой, я её понимаю, не знаю, как объяснить. Но я согласен - и Лежебока протянул руки к семени.

Рассчитавшись ананасом и двумя перьями королевы гарпий, Колдырь, оставил Лежебоку, который сразу полез на форум вычитывать всю информацию о питомцах вообще и древообразных в частности, и вернулся к покинутым собеседникам.

- Я согласен, месяц подождать, потом, если ты не приносишь наручей, я кинжалы продаю.

- Не всё так просто - помотал головой Возмездие - я знаю, где они находятся, знаю, как их достать, но одному там не справится, а кого-то с собой брать, сам понимаешь, делиться придётся. Поэтому такое предложение: мы недели три покачаемся и отправимся туда вдвоём, добываем наручи, отдаёшь мне кинжалы и всё. Только мне нужно точно знать, что ты не передумаешь и из игры не уйдёшь.

- А мне гарантии, что ты не обманешь - схема показалась Колдырю натянутой.

- Предлагаю так, сейчас несём кинжалы в банк и сдаём их на хранение на два месяца без права забрать раньше срока, если не приносим наручи или в случае твоего ухода из игры, тогда кинжалы забираю я. Так у нас у обоих есть гарантия, у меня, что кинжалы за это время никуда не денутся, а у тебя будет уверенность, что кинжалы твои пока не получишь наручи.

- Согласен - кивнул Колдырь, после того как всё обдумал и не нашёл никаких противоречий.

Прейдя к соглашению, они встали и отправились в банк, не став беспокоить Проклятые рудники, уже давно ушедшего в нирвану. Подписав договор с банком, на сорок три дня и заплатив по шесть серебряных монет, они расстались, с условием, что как только всё будет готово, для добычи наручей Возмездие свяжется с Колдырём.

ГЛАВА 18

Пиксарет стоял возле огромного здания арены, разглядывая свою заявку на бой, которую никто не подтверждал.

- Здравствуйте - рядом остановилась фея, и с интересом уставилась на табло с заявками.

- Привет - оглянулся Пиксарет - всё ещё не нашли своего Козлёночка?

- К сожалению, нет - ответила Алёнушка, вздохнув, странно, но было видно, что она действительно расстроена. - А это что? - указала она на табло.

- Приглашения подраться - Пиксарет тоже вздохнул - только со мной вот, никто не хочет.

- И это взрослые люди, неужели нельзя найти себе нормальную цель? Для чего вы живёте? Пусть не в реальности, пусть хотя бы в игре, но после себя надо оставить какую то память, что-то нужное людям, из-за чего вас будут помнить. А вы тратите своё бесценное время, на то чтобы отдубасить кого-то, и ладно бы за дело, так нет, просто так, без всякой пользы...

- Вы случайно не учительницей работаете? - перебил её Пиксарет.

- Откуда вы знаете? - удивилась она, остановив поток праведных слов.

- Вроде как заметно - хмыкнул тот - и какую же цель преследует в игре столь правильная особа?

- Я ищу здесь одну девочку, чтобы заняться её воспитанием!

- Бедная девочка, вы её непременно найдёте, и я ей даже сочувствую.

- Только это оказалось не так просто, как я думала - не поняв юмора, продолжала несколько сумбурно объяснять Алёнушка - понимаете, она у каких то волколаков, а ей всего девять лет и где этих волколаков искать, никто не знает...

- "Это нормально, что пока ты спишь, к тебе в рюкзак лазают и хватают меня руками?" - Змейка была явно не довольна.

- "Кто?" - опешил Колдырь.

- "Откуда я знаю, они меня сразу бросали, а имена у всех скрыты!"

Как не веселило недовольство Змейки Колдыря, особенно когда он представлял лица воров, которые вместо праведно нажитого добра, вытаскивали злую змею, однако с этим надо было что-то делать пока, что ни будь важное, не украли. Полазив по форуму и почитав гайды, как постоянно советовал Проклятые

рудники, он выяснил, что существует несколько вариантов хранить своё добро от воров, правда все они не без недостатков.

Первый вариант самый простой и самый надёжный, сдавать ценные вещи и деньги в банк, но за банковские ячейки нужно платить, и если за сохранение ценного артефакта ещё не жалко отдать один золотой в год, то, за какое ни будь простое кольцо или зелье, это представляется чересчур.

Второй вариант самый желанный, это иметь собственный дом, в идеале клановый замок, но тут сразу два недостатка: во-первых, купить себе дом, а тем более замок, очень дорого, не говоря о том, что его ещё содержать надо; во-вторых, это не даёт абсолютной гарантии, многое зависит от возможностей вора.

Третий вариант самый дешевый, сделать тайник, из плюсов, только то, что это бесплатно, но минусы всё портят, для хорошего тайника нужно хорошо прокаченное специальное умение, и при этом нет гарантии, что мимо не пройдёт никто с прокаченной наблюдательностью.

Четвёртый вариант самый распространенный, снять номер в любом заведении, чем дороже заведение, тем лучше номер и больше гарантии сохранности, есть даже клановые гостиницы, но всё упирается опять в деньги.

Колдырь уже хотел, обратится к зомби в "Последнем приюте", что бы снять там номер за медяк, и тут вспомнил про Нака, как Джуз смотрел на него и что-то говорил, про то, что кинжалы спереть не удастся.

- "А ведь и правда, он может делаться невидимым и кроме меня никому в руки не даётся и похоже не спит, во всяком случае, я не видал его дрыхнущим, а уж, чтобы он кому-то что-то отдал или потерял, так это вообще, скорее он сам, что ни будь, прикарманит. Интересно откуда Джуз про него знает, хотя он же сам вор, может, как-то чувствует, у кого свиснуть не получится". Решив про себя эту проблему - "надо просто, перед выходом из игры все вещи и деньги отдавать гремлину" - Колдырь с позитивным настроением отправился на встречу с Лежебокой, который обещал показать, как можно зарядить перья гарпии.

Оказывается, чтобы зарядить перья королевы гарпий, нужно обращаться к артефактору высокого уровня мастерства, да не любому, а владеющим заклинанием молнии. С трудом, но они нашли одного жадного гнома.

- Я лучше за обычные перья вам переплачу, и дам за все девяносто восемь штук, один золотой, из них тоже не простые штуки можно сделать. - Разглядывая перья, Бранд держал в одно руке простое перо гарпии, а в другой перо королевы и водил по ним своей бородой. - А перья королевы заряжу, только в обмен на

перья королевы, мне они тоже нужны. Да и куда вам столько?

На этом и сошлись, после долгой торговли Бранд отдал золотую монету, зарядил двадцать перьев Колдыря и два пера Лежебоки, а взамен забрал целых пять перьев королевы и девяносто восемь обычных перьев гарпии.

Всё остальное барахло, накопившиеся у гремлина, Колдырь, вместе с рыбой, сдал старьёвщику за пять серебряных монет. Хотя стоимость всего этого добра, возможно, стоила гораздо дороже, но кому нужны простые вещи в мире, где есть не простые, да и лень копеечной торговлей заниматься, можно на долго втянутся, а выгоды на грош. К тому же манны на гремлина сразу стало гораздо меньше уходить. Хотя это не надолго, расстроенный Нак, явно собирался восстановить отнятую у него кучу, никому не нужных вещей.

В результате проведённых манипуляций Колдырь почувствовал себя, может не богатым, но на первое время, вполне себе обеспеченным человеком и решил провести инвентаризацию оставшегося имущества:

Малое зелье восстановления - 12шт.

Заряженное перо королевы гарпий - 20шт.

1 золотой, 6 серебряных, 32 медяка.

Меч мёртвого барона - Колдырь сразу передал гремлину, во избежание, так сказать.

Теперь можно подумать и о том, что бы приодеться. Собственное изображение, которое он довольно давно не открывал, что бы, лишний раз не расстраиваться, его несколько обескуражило. Оно изменилось, не то чтобы он стал вдруг красавцем, но всё же. Мерзкий сутулый неандерталец, был уже не настолько мерзок, да и, пожалуй, уже не столько неандерталец, сколько вполне себе кроманьонец. Подбородок уже не настолько вдавленный, хотя растительность на нём всё ещё редкая, даже ещё реже, чем была, брови вполне нормальные на нормальном прямом лбу, волосы на голове стали чуть короче, имели неестественно белый цвет, и спадали ровными прядями. Кожа как будто побледнела, и волос на теле стало гораздо меньше, но некоторая сутулость ещё сохранилась. Шкура непонятного животного уже не свисала с плеча, а была красиво обмотана вокруг пояса, из остальной одежды имелось вот что:

Кольцо русалки, сопротивление от ментальных атак +20%, ментальная связь с изготовителем кольца, снять может только изготовитель.

Простое кольцо воина, физический урон +1 - 2шт.

Простое кольцо манны, манна +10

Простые наручи стража, защита +2, бодрость +10

Простой плащ гнома, скрытность в горах +1, защита +1

Хороший нож, урон - 5-10

Получается, он был босиком, без штанов, но в плаще и с ножом - "эту маньячную внешность, надо срочно менять" - подумал Колдырь, взглянув на себя со стороны. В итоге, у того же старьёвщика, которому он только что продал кучу барахла, пришлось купить несколько вещей, отдав за них шесть серебряных монет, по монете за каждую простую вещь и три за сапоги стража, старьёвщик хоть и не игровой персонаж, но на игроках не хило наваривался:

Простая куртка, защита +1

Простые штаны, защита +1

Простая шапка, защита +1

Простые сапоги стража, защита +2, бодрость +10

Напялив все вещи, Колдырь оглядел себя - "Ну вот, хоть на человека немного стал похож" - оставались ещё:

Два слота под оружие, но с этим Колдырь пока не решил, нужен ли ему щит и меч или два меча, а может наоборот, два щита. Оружие у него и так вроде есть, ядовитые шипы. Но как им пользоваться, если руки будут заняты?

Четыре слота под кольца и один под амулет на шею. С этим он тоже решил пока не спешить, кто знает, какая бижутерия может понадобиться.

И самое главное пояс. Без пояса, хотя бы с двумя карманами, в настоящем бою нечего делать, не будешь же в рюкзак во время боя, за зельем или пером гарпии каждый раз лазить. Но пояса стояли слишком уж дорого, да и в серьёзные бои, Колдырь пока не собирался влезать.

Обдумав всё это, наш герой решил больше ничего пока не покупать, а оставшийся золотой отложить на чёрный день.

- Ну и кто вас просил? - Возмутился Возмездие, после того как Колдырь с Лежебокой влезли в бой "**Нападение на кабан-секач(15)**".

- Так он же тебя убил бы? - Не понял Лежебока - просто помогли, чего такого-то?

- Не лезьте вы в чужие бои, если вас не просят, это нубская привычка - немного успокоился Возмездие, забирая дроп с кабана - мало ли зачем перс, на сильного моба нападает. Может мне нужно убиться об него, а вы мешаете.

- А зачем тебе убиваться об него? - поинтересовался Колдырь - если не секрет конечно?

- Уровень сбрасываю - и, посмотрев на недоумённые лица

друзей, добавил - в субботу соревнования начинаются на арене, мне нет смысла в категории до двадцатого уровня участвовать, по этому сбрасываю опыт, что бы в первом десятке оказаться.

- Получается, категории по десять уровней разбиты - изумился Лежебока - так это же не справедливо, первый уровень против десятого никак не выстоит?!

- Почему не справедливо-то? - На этот раз изумился Возмездие - о соревнованиях уже год известно, все кому надо успели свой уровень подогнать как им удобно, новичкам, так вообще, за неделю до десятого уровня можно дорасти, если постараться. Да и не в уровне дело, а в умениях, достижениях и навыках, чем их больше, тем ты сильнее, поубивал мобов, получил достижение, но вместе с ним и опыт. А опыт это зло! - Упырь весело подмигнул им, если конечно по роже этого существа можно определить весёлость, и отправился искать следующего кабана.

- Что думаешь? - спросил Лежебока.

- Думаю, где достать пояс - вздохнул Колдырь - а ты?

- А я про умения, надо хоть на одно деньги накопить, они дороговато стоят, а то у меня не умений нет не навыков, только несколько достижений - Лежебока тоже вздохнул. - А у тебя?

- Четыре умения и два навыка - быстро подсчитал Колдырь.

- Сколько?!!

Донна Роза имела тридцать первый уровень, и совсем недавно получила производящую профессию "скорняк", для развития которой ей требовалось как можно больше шкур, и шкуры туров подходили больше всего. Проблема в том, что самой ей было неинтересно тратить время на этих мобов: во-первых, это долго и опасно, а во-вторых, за то же самое время гораздо больше можно заработать на производстве изделий из шкур этих самых туров.

Однако платить деньги за шкуры, которые можно добыть самой, показалось Донне Розе тоже глупо, поэтому она и выдала квест, заключающийся в том, что каждый, кто принесёт ей пятьдесят шкур туров, получит простой пояс с двумя карманами. Только вот, к сожалению, она не подумала, что тем, кто может завалить тура тридцатого уровня, такие пояса уже ни к чему. Вот так и вышло, что только Колдырь и Лежебока взялись за этот квест и несколько дней потратили на убийство туров, вернее убивала то их Змейка, а они только помогали. Но ведь главное результат, способ в этом случае не столь важен. Заодно и достижение сделали, правда, для этого пришлось немного больше чем надо туров убить:

Получено достижение "убийца туров - 2", вы убиваете туров сотнями. Урон по турам +2. До следующего повышения осталось убить 1000 туров.

А в результате в субботу, к открытию турнира они щеголяли в новеньких поясах, да ещё к тому же Колдырь получил десятый уровень, а Лежебока достиг девятого.

Всё бы хорошо но, обдумав ситуацию и поняв, что хотя у него теперь есть пояс, одежда явно не соответствует участнику турнира, Колдырь решил всё-таки разменять свою последнюю и единственную золотую монету и вернулся к хитрому старьевщику, которому и сдал обратно простые куртку, штаны и шапку, приобретя взамен:

Простая куртка стража, защита +2, бодрость +10
Простые поножи стража, защита +2, бодрость +10
Простая шлем стража, защита +2, бодрость +10

Задумался он и над уроном, не на всех же яд действует, поэтому, здраво рассудив, что оружие, если будет в бою мешать всегда можно бросить, Колдырь вместо ножа приобрёл вот это: **простой меч стража, урон +10-15, шанс отбить атаку +1%**, а заодно и четыре недостающих колечка, на урон. Ну и щит для комплекта, куда уж теперь без него, накопившиеся два свободных очка, так же бросил в силу. Амулет пришлось взять на плюс один к удаче, остальные, что были у старьёвщика, вообще ни о чём.

Уже выходя из лавки в обновке и оставшимися восьмьюдесятью серебряными монетами, Колдырю показалось, что торговец НПС, ехидно щурится и гаденько улыбается.

ГЛАВА 19

- Готовишься к турниру? - спросил Дуглас у Таракана, зайдя в тренировочный зал.

- Стратегию вырабатываю, мало ли какой соперник попадётся - ответил тот, выбирая очередного спарринг партнёра НПС - а ты чего, участвуешь?

- Смысла нет - вздохнул тот - в моей категории Альфа участвует - Дуглас покосился в другой конец зала, где тренировалась Аню-та.

- Ничего себе! А ему разве можно?

- Ну раз участвует?! Чё там, с этим ледянником? Как прошло?

- Отказался он. Хотя Джуз говорит, что всё по плану идёт. А ей - Таракан кивнул в сторону Аню-ты - вообще пофигу, похоже. Качается целыми днями, как заведённая, и всё.

- Тебе то какая разница? Она тут ненадолго!

- Да мне без разницы кого охранять, её или Гекату, просто все эти движения непонятны, вот нужно было статус Гекаты Аню-те отдавать? Столько проблем из-за этого? Щас бы уже империя у нас была.

- Ага, и конец игры. Об этом лучше с Папашей поговори - усмехнулся Дуглас и пошёл к выходу.

- Да я его и не видел, с тех пор как она здесь - тихо проговорил Таракан вслед ему.

Второй ежегодный турнир за титул сильнейшего игрока в боях один на один, среди всех категорий и уровней, независимо от вашего класса и профессии, несмотря на расы и пути развития, объявляется открытым!

Колдырь сидел в задних рядах, к его удивлению все трибуны огромной арены были забиты. Само поле было разделено невысокими, чуть выше роста среднего персонажа, барьерами на много маленьких площадок. Вокруг стоял шум и гам, игроки обсуждали мероприятие, кто готовился к выступлению, кто к зрелищу, кто занимался торговлей, а некоторые уже даже делали ставки. Всех их перекрикивал бодрый восторженный голос, несущийся казалось со всех сторон и дублирующийся в общем чате.

Напоминаем распорядок турнира: сначала выявим чемпионов по каждой категории, а затем чемпионы сразятся между собой и выяснят лучшего игрока турнира. В каждой категории по десять уровней: с первого по десятый, с

одиннадцатого по двадцатый, с двадцать первого по тридцатый…

- Бред какой-то - возмутился сидящий рядом с Колдырём Лежебока - хорошо, я согласен, внутри категории можно уровень подогнать, да и разброс не такой уж большой, с учётом многих факторов терпимо. Но между категориями то, как они себе бои представляют? Там же в любом случае минимальная разница в десять уровней получается.

- Да, смысл тут теряется, можно было разыграть чемпионат отдельно по каждому пути развития, или классу, а затем выяснить из них сильнейшего - согласился Колдырь.

- Путь развития в этой игре у каждого свой - с другой стороны от Колдыря сидела с флегматичным, хоть и милым личиком представитель редкой расы Тигранов сорок третьего уровня из клана "Странники", относящегося к фракции "Стальной порядок", с говорящим ником Ши. - Да и классы не все представлены в высоких уровнях, так что разницы никакой, так и так разброс большой получается. - Она повернула голову и посмотрела на них зелёными кошачьими глазами - по-вашему, турнир надо провести только среди уровней сто плюс? Только не факт, что сильнейший игрок среди них находится, "Гладиаторы" это давно доказали.

- Ну ладно, у девяностых, восьмидесятых, пускай даже семидесятых уровней шанс есть, а как быть десятому уровню против сотого? Для чего всё это нужно? - не согласился с ней Лежебока.

- В первую очередь это нужно для самих игроков. Могу поспорить, здесь сегодня собрались представители всех кланов. Зачем? Думаю, сами догадаетесь, если в хороший клан хотите попасть. Да и награду за победу в категории никто не отменял. А чемпион десятого уровня против сотого может и не выходить - она фыркнула, отчего её усы смешно дёрнулись - хотя зря, в этом что-то есть, быть лично убитой хайлевелом, в другой ситуации, он даже не посмотрел бы на какого-то нуба.

Голос, между тем продолжал вещать на всю арену.

Сегодня начинаются бои в категории до десятого уровня.

Внимание: регистрация на участие в них заканчивается через десять минут.

Напоминаем участникам: бои проходят на выбывание, до первого проигрыша. Как только вам приходит сообщение о вашей очереди, нажмите подтверждение об участии, в случае если подтверждения не будет, вам автоматически зачисляется поражение.

Лежебока вылетел с первого же боя, а вот Колдырю повезло. Против него вышел эльф, а у них, как известно, растут только две характеристики, ловкость и мудрость, все свободные очки он видимо кинул в силу. Этого было слишком мало, защиту Колдыря эльф мог пробить только критическим ударом, но они проходили слишком редко, магия же, даже если он и знал заклинания, была слишком слаба, да и колдовать было некогда, Колдырь постоянно атаковал. Защиты эльф практически не имел, а ловкости явно не хватало, что бы уворачиваться от всех ударов:

Вы победили свой первый бой на арене. Слава +1

Вот второй бой оказался гораздо интересней. Против Колдыря вышел гном. У гномов растёт сила и выносливость и, судя по доспехам, этот гном собирался стать классическим танком. В любом случае его защиту Колдырю явно не пробить, а вот гном вполне может пробить защиту ледянника. Обдумав всё это, Колдырь даже не стал вытаскивать щит и меч из рюкзака, а вместо этого взял в руки перо королевы гарпий, на пояс он подвесил ещё одно перо и малое зелье восстановления.

Как только зазвенел гонг, возвещающий о начале боя, Колдырь направившись вперёд тут же метнул ядовитым шипом в гнома, тот прикрылся щитом и не получив никакого ущерба, трусцой побежал на сближение. Встретившись по середине, Колдырь сразу нанёс удар пером, гном прикрылся щитом и избежал урона, хотя стан всё равно сработал, несмотря на это Колдырь тоже получил удар мечом, и несколько хп слетело. Пока гном замер в неподвижности Колдырь успел нанести около десятка ударов ядовитыми шипами и чуть не пропустил момент спадания стана. Сорвав с пояса второе перо, он, не долго думая, воткнул его гному в единственное открытое место, в лицо. Гном не успел даже обозваться, как снова замер в неподвижности, потеряв при этом пятьдесят хп. Ледянник же успел нанести ещё десяток ударов шипами, единицы жизни уплывали из отравленного гнома единым потоком, только этого всё равно мало, у гнома было около трёхсот хп. Наконец тот очнулся и первым делом использовал малое зелье жизни, восстановив себе пятьдесят очков, в это время Колдырь не переставал наносить удары, ещё три достигли цели, затем гном прикрылся щитом и стал наносить ответные удары мечом. Ситуация поменялась, у Колдыря редкие удары достигали цели, гном между тем с каждым ударом своего меча снимал несколько хп.

Через какое-то время гном снова пропустил несколько ударов подряд, когда использовал ещё одно зелье, отрава потихоньку делала своё дело. Колдырь же считал свои удары, по его расчётам из тридцати пяти необходимых отравлений, удалось

пока только двадцать восемь. Последние несколько ударов дались с огромным трудом, гном довольно умело защищался и медленно, но верно отнимал очки жизни у Колдыря.

Бой продолжался уже минут пять, Колдырь использовал "суть энергии", переведя всю манну в жизнь, но и этого уже не хватало, да и бодрость стала заканчиваться, пришлось использовать зелье восстановления. Наконец он нанёс тридцать пятый удар и сразу отскочил и принялся бегать и уворачиваться от злобного гнома, не обращая внимания на недовольную публику. Это длилось ещё полторы минуты, наконец, гном умер прямо на бегу и Колдырь, облегчённо вздохнув из последних сил, отправился ждать следующего боя.

Когда Колдырь оказался на своём месте, Лежебоки уже не было, видимо бои на арене ему стали неинтересны, зато Ши сидела всё так же равнодушно. Ей он и задал возникший под впечатлением боя вопрос:

- А кто получает победу, если противники не могут друг другу нанести урон? К примеру, два классических танка и если у них нет никакого дополнительного урона, как они защиту друг друга пробивают?

Ши повернула к нему голову и внимательно посмотрела долгим взглядом.

- Ты что, совсем гайдов не читаешь? - И коротко добавила, словно разочаровалась в нём - как только бодрость закончится, защита станет пробиваться.

В это время, с другой стороны, на место лежебоки плюхнулся гном.

- Если бы ты не убегал, я бы тебя сделал - напыщенно сказал он.

- Поэтому, я и убегал - не захотел спорить Колдырь, тем более что он был с этим согласен, да и на следующий бой пора.

Следующие бои пошли как по накатанной. Колдырь примерно выработал план действий, делая поправки на особенности разных персонажей, уже по ходу боя. Против всех, кроме ярко выраженных танков, он выходил со щитом, и мечём, и после нескольких ударов решал, надо ли использовать перо. Очень сильно выручала "суть энергии", никто не ожидал, что он может, ни с того ни с сего, восстановить себе сто десять единиц жизни. Против танков же, защиту которых пробить он не мог, приходилось использовать ядовитые шипы, стараясь под удары не подставляться. Ну и на крайний случай, у него имелось малое зелье восстановления, мало того, что это зелье очень дорогое и редкое и не у каждого игрока есть вещь, восстанавливающая сразу и жизнь, и манну и бодрость, так с учётом "сути энергии" это как

три банки жизни.

Трудности начались на десятом по счёту бою. Соперником Колдыря оказался человек, и это удивляло, дело в том, что у этой расы все характеристики растут равномерно. Может это и хорошо на высоких уровнях, так как даёт больше возможностей, но на низких уровнях, это означает только одно, отсутствие сильных сторон. Между тем персонаж как-то умудрился пройти уже девять раундов. И только приглядевшись получше, особенно к одежде, Колдырь понял, в чём тут дело, перед ним стоял донатор, из тех, что вливают в игру огромные суммы денег. Упакован тот был по полной, кроме сделанного на заказ шмота и бижутерии, имелся пояс на три слота. Над его головой светились символы дорогих эликсиров длительного действия, повышающие всевозможные характеристики. И не было сомнений, если заклинание или умение можно купить, то оно у него есть. В общем, в бой Колдырь вступил без особых надежд, тем более что донатор, судя по всему, имел прямые руки.

К счастью для Колдыря противник оказался ещё тем перестраховщиком, предпочитая действовать издалека, и прежде чем вступить в бой самому напустил на него своего питомца, здоровенного пса шестого уровня. У пёсика был не слабый урон, но довольно мало жизни и почти никакой защиты. Пока человек, с некоторого расстояния пускал в Колдыря магические стрелы, которые хоть и наносили урон, но всё же терпимый, тот воткнул в собаку перо гарпии и сделал несколько ударов шипами, затем отбежал подальше, оставив пса умирать от отравления. У человека, похоже, кончилась манна, а может, он решил не затягивать и закончить дело хорошим ударом своего великолепного меча. Колдырь успев стрельнуть парой ядовитых шипов, встретил человека ещё одним пером гарпии и тут же применил "мёртвые слуги" к уже умершему псу и уже вдвоём с псом зомби восьмого уровня они накинулись на бедного донатора, к счастью защитой от яда тот не обладал.

Дальше всё по стандартной схеме, Колдырь убегал, по дороге пуляясь ядовитыми шипами, противник догонял.

Получено достижение "боец - 1", вы победили на арене в десяти боях подряд. Ваша выносливость на арене увеличивается на +1. До следующего достижения победите на арене в 100 боях подряд. Слава +1

Получено достижение "поединщик- 1", вы победили на арене в десяти поединках с другими игроками. Ваша ловкость на арене увеличивается на +1. До следующего достижения победите других игроков на арене в 100 поединках. Слава +1

Одиннадцатый бой был не такой трудный, напротив Колдыря оказался дроу с красным ником нарушителя и интересным умением, он умел окутывать соперника паутиной, после чего просто добивал беззащитные жертвы. Благодаря этому умению он и зашёл так далеко. Колдырь тоже впал в панику, как только оказался в паутине, но вовремя вспомнил о своём, вроде бы не нужном навыке, под названием "прыжок". Дальше было всё довольно просто, дроу накладывал паутину, Колдырь из неё выпрыгивал и лупил дроу, пока тот снова не накладывал паутину, из которой Колдырь снова выпрыгивал.

В двенадцатом бою против Колдыря оказался зомби, с уклоном в магию. Этот бой был самым долгим из всех, и то только потому, что Колдырю снова невероятно повезло. У зомби растут три характеристики: сила, выносливость и интеллект, вкладывая свободные очки в нужную характеристику, из него обычно получается либо этакий тёмный рыцарь с дополнительным магическим уроном или защитой, либо обладающий физической силой и защитой лич, некромант. Именно этот зомби выбрал второй вариант, и был он довольно силён, одним своим дыханием замораживая соперников, на него даже яд не действовал, поскольку он нежить. Одно только лич не учёл, что встретится у него на пути ледянник, у которого врождённая способность к сопротивлению холоду. Все самые убойные заклинания лича были на основе холода. Так они и ковыряли друг друга целых десять минут, Колдырь с трудом пробивался через защиту лича, а тот морозил ледянника, кидаясь в него сосульками. Победил Колдырь, хоть и с помощью "последнего шанса", ему даже показалось в конце, что лич сейчас заплачет.

Следующий соперник оказался для Колдыря неожиданным, как-то он не думал, что Возмездие так далеко пройдёт. Однако - "почему бы и нет" - подумав, решил он, у упыря растёт только две характеристики, сила и ловкость и, судя по тому, что Возмездие рассчитывал получить кинжалы из кости дракона, все свободные очки тот вкладывал в ловкость. - "Получается у него ловкость около двадцати" - обалдел Колдырь, для десятого уровня это довольно круто. Есть правда один минус, практически полное отсутствие защиты - "дело можно решить одним ударом пера, попасть сложно, но реально".

Взяв в руки перо и щит, так как ядовитые шипы против нежити бессильны, прикрепив меч и зелье восстановления на пояс, Колдырь преступил к битве.

Попасть по упырю долго не удавалось, что с такой ловкостью не удивительно, он уже успел убрать у Колдыря

половину хп. Возмездие довольно больно бил, хотя у него не было оружия, а силы не хватало, чтобы пробить защиту ледянника, но видимо имелась какая-то способность у его когтей, да и бижутерия неплохо повышала урон. С учётом часто проходивших критических ударов, жизнь Колдыря уменьшалась достаточно быстро.

- Наконец! - Колдырь возликовал, перо воткнулось в отвратительное брюхо упыря, быстро выхватив меч, он сделал замах, что бы добить нежить, как остановился удивлённый. Упырь провалился в буквальном смысле под землю.

Некоторое время Колдырь без особого результата тыкал мечом в землю, затем упырь появился, причём сзади и на этот раз воспользовался не только своими длинными, чуть загнутыми когтями, но и впился зубами в руку. Колдырь, использовав зелье восстановления, попытался отбиться, шанс победить ещё оставался, надо всего лишь попасть несколько раз мечом по недобитой нежити. Только этот шанс становился всё меньше, с каждым укусом Возмездия его жизнь восстанавливалась, а Колдыря падала.

- Так ты так и не ответил, как ты удар того скелета выдержал? - Спросил, усмехнувшись уродливой улыбкой Возмездие, когда у Колдыря оставалось всего несколько хп и, не став ждать ответа, ударил два раза подряд с огромной скоростью.

Возмездие(10) применил удар когтями, критический урон - 4хп

Возмездие(10) применил удар когтями, урон - 1хп

Вы мертвы и будете воскрешены в ближайшей точке возрождения, через 5..4..

ГЛАВА 20

- Так вот, как нынче козлята выглядят! - перед Пиксаретом, посередине поляны стояла девчонка в дырявой старой мешковине, с грязным колтуном на голове и заинтересованно его разглядывала.

- Можно и так сказать - ответила, стоявшая рядом с ним, Сестрица Алёнушка - пожалуй, эти волколаки ещё те козлы! - И решительно установила точку воскрешения.

- Ты чего делаешь? С ума сошла?

- Делаю то, что должна, мы с тобой уже говорили об этом. - Затем, как-то по-доброму посмотрев на Пиксарета, добавила тихим голосом - если будешь сомневаться, то так и останешься на месте. Может все ответы, где-то там впереди, просто шагни туда, где может быть ты кому-то нужен. А за собой можно и память оставить.

Тут из одного шалаша, построенного из веток и стоявшего, как и другие по периметру поляны, вышел здоровенный лохматый мужик и удивлённо уставился на непрошенных гостей.

- Лют - прочитала Алёнушка имя волколака, девяностого уровня - вы тут главный будете? - И не дожидаясь ответа, продолжила - почему у вас девочка в таком состоянии? Раз уж вы её опекаете лично, да к тому же она занимает одно из самых привилегированных мест в вашем коллективе, то и выглядеть она должна соответственно, не говоря уже о воспитании и образовании, которых я тут не наблюдаю. - По мере того, как она говорила, рожа волколака вытягивалась, а глаза подымались все выше и выше на лоб. - У-у как всё тут у вас запущено, я смотрю это не единичный случай - Пиксарет и Лют оглянулись, из шалашей вылезали новые персонажи, среди которых были и маленькие волколаки одетые не лучше Валентины. - Как хотите, а мне придётся заняться этим всерьёз...

- "Бедные оборотни" - подумал Пиксарет и, видя, что его помощь Алёнушке не нужна, решил ретироваться, пока волколаки не вспомнили о нём. Использовав свиток переноса и оказавшись в Драконьем городе, мысли его перескочили на слова феи - "Значит память? Что ж память я оставлю".

- Скучаешь? - Спросил Возмездие на следующий день, найдя Колдыря на последних рядах арены, смотрящего бои в категории до двадцатого уровня.

- Поздравляю - грустно ответил тот. После победы над Колдырём, упырь через два боя вышел в финал, где и победил

весьма эффектно какого-то огра - а говорил, что упыри слабые.

- Я не говорил что слабые, я говорил, что играть ими сложно и это правда.

- Да ну? Оно и заметно - Колдырь усмехнулся, как бы намекая - "чемпиону легко говорить".

- Но это так. У меня, к примеру, нет магии, а соответственно и защиты от неё, да и физическая защита, как ты мог заметить, почти никакая. Кто тебе виноват, что ты не приобрёл ни какого заклинания на урон, да даже и без него, с твоими то умениями, кто тебе мешал создать нежить, собаку же ты создал?

- Для этого мёртвое существо нужно иметь.

- У тебя чего в рюкзак кости, какого ни будь скелета, не влезут? - И видя, что Колдырь смутился, добавил - не парься, ты ещё не так плох, но до меня, конечно, вам всем ещё расти. - В подтверждение этого он тряхнул золотым кубком, наполненным разными конфетами и протянул его Колдырю - возьми конфетку. Я вообще-то спасибо пришёл тебе сказать за лича, или личу, как там её, вопщем за неё, с ней, возможно, я бы не справился.

- Так он баба что ли? - изумился Колдырь и добавил про себя, положив конфету в рот - "ничего себе он что ещё и за параллельными боями умудрялся следить?"

- Ага, нежить она такая, сразу и не определишь. Ну и как вкус?

- Удача плюс один, на десять минут.

- Угу - тихо проговорил упырь себе под нос, заглядывая в кубок - значит розовые на удачу. - И уже уходя, вдруг обернулся. - Да, по поводу благодарности. Дам подсказку, как получить бесплатно одно умение. Идёшь на поля дракона и влезаешь в любую крупную битву, чем крупнее, тем лучше, желательно на стороне победителя. Только аккуратнее, там на любого нападать разрешено, можно и до битвы не дойти.

Лежебоки, как ни странно негде не было, он вообще, как вчера исчез с арены, так больше и не появлялся, и связаться с ним не удавалось. Так что Колдырь отправился на поля дракона в одиночку.

Полями дракона называлась местность, находящаяся на противоположном берегу реки от Драконьего города, занимающая примерно такую же площадь и так же с остальных трёх сторон окруженная горами. Но разница была, на полях дракона не было никаких зданий, тропинок среди зелёных парков и никаких мирно пасущихся мобов, зато была выжженная земля, в которой кое-где пробивалась растительность, кривые деревья, чаще совсем без листьев и прячущиеся в густых колючих кустарниках

монстры. Было ещё одно существенное отличие, в Драконьем городе нельзя напасть на другого персонажа, только дуэль при обоюдном согласии. Даже в диких землях при нападении на свою фракцию, или если нейтральный игрок на кого-либо нападает, его никнейм становится кранного цвета, предупреждая всех о нарушителе. На полях дракона всё наоборот, напасть может кто угодно и на кого угодно, нападения только поощряются.

Заплатив паромщику медяшку за переправу, Колдырь ступил на враждебный берег. Как ни странно никто из плывших вместе с ним игроков ни на кого не напал, видимо существовало какое-то негласное правило не нападать на берегу, а может просто, у всех были здесь более важные дела.

Сделав несколько шагов внутрь территории, Колдырь остановился, послышался знакомый звяк. *Точка воскр. поля др. клан судный день, завтра утр. в пять мож. бы* Сообщение Лежебоки явно было не дописано, но более менее понятно.

- "Лежебока за каким-то чёртом, установил точку воскрешения здесь. Клан Судный день, это, скорее всего те, кто его убивают сразу после воскрешения. Ну а утром в пять, он попробует ещё раз войти в игру, в надежде, что уроды не будут ждать всю ночь" - перевёл Колдырь. Ответ он пока не стал писать, тем более что писать то пока нечего и, пожалев, что не установил с Лежебокой связи в реале, отправился дальше, изучать обстановку.

Нападения он особо не опасался, высокоуровневым с него и взять то нечего, а для тех, кто ненамного сильнее самого Колдыря есть Змейка, готовая прийти на помощь. По этой причине он и влез в бой, когда заметил троих персонажей напавших на какого-то игрока и опознав у них над головой значок того самого клана "Судный день".

Для нападения Колдырь выбрал стрелка четырнадцатого уровня. Тот, получив удар, ловко отскочил, к нему на помощь тут же явился мечник двенадцатого уровня, видимо исполняющий роль танка. Третий персонаж продолжал сражаться с игроком, на которого они напали ранее, и в котором Колдырь узнал того самого донатора, встреченного им на турнире.

- Гасим этого сначала, потом буратину добьём - скомандовал стрелок, разряжая в противника свой лук.

- "Змейка ну ты где, помоги" - послал мысленный сигнал Колдырь, понимая, что его хватит ещё только на пару таких выстрелов, да и против мечника ему долго одному не выстоять.

- "Нет!" - Испугано прошипела она.

- "Как нет?"

- "Он увидит, нельзя здесь"

Понимая, что без Змейки шансов нет, Колдырь благополучно слился, не став тратить зелье.

- "Ну и что это было" - спросил он первым делом, едва воскрес в "Последнем приюте"

- "Там дракон наблюдает за боями, мне ему нельзя показываться"

- "Почему?"

- "Увидит, накажет" - этот допрос её явно раздражал.

- "Ясно, что ничего не ясно" - не стал занудствовать Колдырь и решил подумать над тем, что делать дальше.

От бесплодных раздумий его отвлекло сообщение от некоего "Чиста-плюй":

- *Зачем влез?*

С трудом, вспомнив, что это ник донатора, Колдырь ответил:

- *Тебя же убили бы? Решил помочь* - не писать же, в самом деле, про Змейку.

- *Ты идиот? В итоге обоих завалили.*

- *Извини, больше ни буду* - решил, обидится Колдырь, хотя и правда повёл себя как идиот. Но Чиста-плюй не отстал и минут через пять пришло новое сообщение:

- *Отомстить не хочешь?*

- *Как?* - в общем-то, у него пропало только пару медных монет, но почему бы, не выслушать.

- *Ты где? Сейчас подойду.*

Через десять минут он действительно вошёл в таверну, но не один, рядом с ним была лич, которая, увидав Колдыря, скривилась, словно у неё заболел зуб.

- Знакомьтесь - проговорил Чиста-плюй подойдя к столику - Весну сразу после нас прибили.

- Мы уже встречались - хмыкнул Колдырь, - "ну и имечко для лича" - ситуация показалась ему забавной, - "бывшие соперники объединяются против общего врага".

"Весна" усаживаясь напротив, просто кивнула, толи, соглашаясь, толи здороваясь.

- В общем, так - начал Чиста-плюй - по быстрому готовимся, идём туда и нападаем втроём. У тебя ещё те штуки остались, которыми ты на турнире глушил? Я могу оплатить если что. Глушим и по одному вырезаем.

- У меня другое предложение - обдумав всё, Колдырь решил высказаться - мне человеку нужно помочь, он там точку воскрешения поставил ну и, эти его там подловили. Я с ним договариваюсь, к примеру, на завтра в шесть, мы нападаем, а он сваливает. Иначе мне резона нет, мстить не за что, я на них сам

напал, из-за пары медяков вендетту устраивать тоже глупо.

- Этот твой человек, совсем на голову больной, нашел, где воскрешаться. Свяжись с ним прям щас, через двадцать минут пусть в игру входит, да и всё. С меня им шмотка хорошая выпала, где я их искать потом буду - кипятился Чиста-плюй.

- Я его контактов в реале не знаю.

- Я за завтра. Сегодня уже некогда. Никуда они за это время не денутся. Пока с твоего друга всё не вытрясут, не отстанут, это ж такой подарок, плюс скальпы. Да и подготовиться не лишним будет - поддержала Весна Колдыря.

- Ладно, тогда завтра полшестого на пристани встречаемся - согласился Чиста-плюй.

После этого Колдырь написал Лежебоке короткое сообщение, что бы оказавшись в игре, он успел его прочитать, до того как убьют: *Входи в шесть вечера, сразу беги.*

На этот раз хаоситов было четверо, к трём вчерашним персонажам присоединился ещё один, правда, всего десятого уровня. Начали, как запланировали, Весна сразу атаковала стрелка и, удачно заморозив его, переключилась на одного из воинов. Второго пырнул пером Колдырь, и пока тот застыл, поспешил на помощь личу. Чиста-плюй взял на себя новенького, и хотя они и были одинакового уровня, качество явно было на стороне донатора, тот ещё и питомца своего выпустил.

Как только эльф оттаял, Весна снова переключилась на него, оставив на Колдыря уже двух воинов двенадцатого уровня, правда, весьма попорченных. Тут-та и появился Лежебока и, увидев картину, кинулся на помощь Колдырю.

- Беги, дурень - крикнул тот, но уже было поздно, один из воинов, орк двенадцатого уровня, в несколько ударов, пришиб беззащитного Лежебоку, которого уже спустили до восьмого уровня. Через пять секунд тот снова появился, но на орка уже напала Весна, которой снова удалось заморозить эльфа, и только поэтому Лежебока остался жив. На этот раз, взглянув на зверское лицо Колдыря, он что-то понял и со всех ног кинулся к берегу. Вскоре Чиста-плюй разобрался со своим противником и уже втроём, не считая собаки, они, добив обоих воинов, подступили к лучнику.

Лучника они убили, но поздно, из кустов на них напали ещё два персонажа, оба выше двадцатого уровня из того же клана, что и лучник.

- Блин, откуда эти два козла взялись? - Злился Чиста-плюй сидя в таверне - Непруха какая-то. Задалбало за этим умением уже бегать, сколько раз грохнули, а умение всё не дают.

Колдырь его вполне понимал, у него самого на этот раз щит пропал, хоть он им почти не пользовался, но всё равно обидно.

- Гадости ещё теперь всякие пишут, я им это припомню - вставил Лежебока.

- Ты бы хоть помолчал - вспыхнул Колдырь - как ты там вообще оказался?

- Предложили вместе пойти, что бы в сражении поучаствовать и умение получить - смущенно стал тот рассказывать - чтоб не бегать каждый раз как убьют, да и за паром не платить постоянно, в общем, предложили точку воскрешения поставить...

Чиста-плюй покрутил пальцем у виска, лич сочувственно посмотрела, что выглядело довольно дико, а Колдырь просто спросил:

- Тебе чего Волколаков мало было?

- То волколаки, а то люди - надулся Лежебока, и вдруг треснул кулаком по столу - уроды, всё выбили, пояс главное жалко!

Все замолчали, только Чиста-плюй немного повозился и вытащил пояс, правда, всего с одним карманом и протянул его Лежебоке.

- На, мне его всё равно девать некуда, у меня уже получше есть. А может так, даём ему два пера - он кивнул на Лежебоку - пока мы с первыми разбираемся, в бой пусть не лезет, а как эти двое придут пускай в них перьями тычет, вдруг проканает.

- Не, не вариант - не согласился Колдырь - а если они на этот раз рядом будут, да и не успеем мы уровни двадцать плюс добить, пока у них стан будет действовать и это, не говоря о том, что мы не знаем, сколько там ещё персов из ихнего клана. Мало нас слишком.

- Для чего мало? - Все обернулись и воззрились на, откуда-то взявшегося, Перчика - вы бы ещё на форуме свои тёмные дела обсуждали - ответил он на невысказанный вопрос. И видя, что все молчат, продолжил - Короче мы готовы вам помочь, но вся добыча нам.

- Ага, потом вы ещё и нас убьёте, так мы пекашерам и поверили - презрительно ответила Весна.

- Нам, какой смысл бесплатно умирать? - Вставил Колдырь - добыча должна быть поровну.

Перчик немного постоял, что-то обдумывая, потом неожиданно сел к ним за стол.

- Ну, сами подумайте, обманывать у нас нет резона, потом с нами никто договариваться не будет. По поводу добычи, так там делить то нечего будет - он повернулся к ледяннику - как

правильно заметила твоя подруга, мы ПК и, как и у всех пекашеров, шанс дропа с игроков у нас снижен, а прокаченных воров у нас нет. У нас больше убийцы - орк усмехнулся, посмотрев на соседний стол, где сидело ещё несколько прислушивающихся товарищей с красными никами.

- Я понял тебя - Колдырь посмотрел в другой конец зала - сейчас подойду - и направился вслед за своим взглядом. Вернувшись через минуту, вместе с Проклятые рудники.

- Ну и что у вас за дело? - присаживаясь, спросил тот. Выслушав сбивчивые объяснения и план Перчика, а потом на минутку уйдя в нирвану, Рудники, наконец, возгласил - клан так себе, онлайн у них сейчас четырнадцать человек, в принципе реально, там, у главы шмотка хорошая, на вора иметься...

- Если выпадает то твоя, добыча на всех поровну, все согласны? - Перебил его Колдырь. - Все кивнули, в том числе и пятеро пекашеров, уже оказавшихся за общим столом.

Далее Перчик распределил роли:

- Значит так. Первыми пойдете вы четверо, как бы мстить, а с вами Кратейя и Крат, пусть думают, что вы друзей позвали - Крат оказался ещё одним знакомым Колдыря по турниру, тем самым дроу с паутиной. - Я с Дубровским и Карачуном, мы чуть в отдалении будем и в бой войдём, когда их побольше соберется. Рудники пускай в скрыте параллельным курсом следует, во-первых, резерв, а во-вторых, нельзя чтоб его убили, ему ещё трупы обдирать. Самое главное, старайтесь никого не убивать, тела можно обобрать только после окончания боя, а к тому времени они могут на возрождение улететь. Поэтому сначала убиваем высокоуровневых, а дальше по нисходящей, чем выше уровень, тем тела дольше лежат.

- А как же... - начал Чисто-плюй.

- Как, как, Крат паутину делает, Весна замораживает, а вы их защищаете.

Как они выжили в первые минуты, Колдырь с трудом понимал, повезло в том, что противник рассуждал так же, как и Перчик, поэтому, как только их группка из шести игроков вышла на облюбованную "Судным днём" поляну, все семеро членов клана накинулись на Кратейю, стараясь убить самого высокоуровнего персонажа. Но особого урона причинить ей не успели, обоих игроков выше двадцатого уровня вырубили на время Колдырь с Лежебокой, воткнув в них каждый по перу. Стрелка снова заморозила Весна. Одного из десятых уровней Крат запутал в паутину, тот так и не смог из неё выпутаться до конца боя. С остальных трёх игроков сняли хп по максимуму. Как только с двадцаток спало заклинание, Лежебока, стоявший

наготове снова воткнул во врага перо, оказавшееся последним и отправился бить запутавшеюся в паутине десятку. Колдырь же оживил ближайший засохший куст, натравив его на второго, урона у куста никакого не было, зато защиты на какое-то время должно хватить.

Наконец к противнику стало подходить подкрепление, к счастью не толпой, все они серьёзно превышали по уровню наших героев. Вскоре уровень жизни у многих замигал красным, тут то на сцене появился Перчик. С помощью какого-то своего умения, весь урон он забрал на себя и применил божественный щит, на некоторое время, став не восприимчив к урону. Все остальные принялись уменьшать жизнь врагов.

Перчик терпел до самого края, щит уже давно слетел, и его хп стремительно уменьшалось, забирая на себя урон от всех союзников, наконец, он скомандовал:

- ПОРА! Хаёв сначала, не забываем.

Тут же, откуда не возьмись, появился Рудники и недолго думая, воткнул ножи в главу клана тридцать седьмого уровня. За следующие десять секунд, всё было кончено. Рудники сразу заметался, собирая дроп с тел поверженных одним касанием, начиная с самых низкоуровневых.

Колдырь изумлённо огляделся, они не потеряли не одного игрока, даже Лежебока выжил. Вдруг земля под ногами затряслась, небо потемнело, раздался грохот, все испугано переглянулись, не понимая в чём дело. Постепенно, не сразу, в голову стала проникать мысль, что это хохот, какого-то могущественного существа.

- ЧТОЖ, ВЫ МЕНЯ ПОВЕСЕЛИЛИ - отхохотавшись, прогремел мощный голос - ДАВНО ТАКИХ СРАТЕГИЧЕСКИХ РЕШЕНИЙ И УДАЧНОЙ ТАКТИКИ, РАСТЯНУТОЙ НА НЕСКОЛЬКО БОЁВ Я НЕ НАБЛЮДАЛ! ПОЛУЧИТЕ СВОЮ НАГРАДУ! - и всё смолкло.

Вами изучено новое умение "ярость" (Позволяет накапливать энергию при получении урона, а за тем выпускать её, на короткое время, увеличивая характеристики, количество зависит от выносливости, скорость накопления от силы)

- Ни чего себе! - Произнёс Рудники.

- У тебя чего такого умения не было? - Удивился Колдырь.

- Его слишком муторно получать, сто раз пытался, а тут с неба свалилось - ответил тот.

- Сваливать пора, пока ещё кто ни будь, не припёрся - у Перчика явно уже было это умение и самолюбования остальных, его не трогали - пошли уже добычу делить.

ГЛАВА 21

- А чего ты во фракцию не вступишь - спросил Толик у Дениса, когда они зашли пообедать в ближайшую забегаловку - всё-таки сорок первый уровень уже?

- Зачем? Мне битвы не интересны, да и в клан тогда придётся вступать - флегматично жуя бутерброд, ответил тот.

- Ради плюшек: репутацию фракции можно качать, раз? А это, насколько я понимаю доступ к новым вещам, заклинаниям и способностям - принялся загибать пальцы Толик. - Получение дворянских званий, два, а это власть и богатство, причём есть куда стремиться, чем выше звание, тем лучше. Посещение огромных фракционных территорий, без опасений, что на тебя нападут, три, ну и клан наконец, ты сам говорил, что без него трудно.

- Ха, дворянские звания может, и дают видимость власти, но уж точно не богатство. Знаешь, сколько надо потратится, что бы стать простым рыцарем или нукером, а уж дальше пробиться и не мечтай. Территории мне тоже не нужны, я работаю по заказам, которые мне приходят из обеих фракций, и пока я нейтрал я могу посещать и Старград, и Сурай. В них, да в Драконьем городе все грязные дела и делаются. Клан тоже, сам понимаешь, в таких делах только помеха. Единственный плюс для меня мог бы быть репутация, но её, если сильно постараться, и так можно качать, причём сразу и той и другой фракции.

- Хм, становиться понятным, почему ПеКашеры в основном нейтралы.

- Ну почему, бывают и во фракциях целые кланы ПК, правда, недолго - Денис усмехнулся, вытирая губы салфеткой и берясь за кружку - а так то да, в основном нейтралы, но по другим причинам. Дело в том, что чтобы стать ПК во фракции, нужно незаконно напасть на игрока своей фракции, но, во-первых, это ненужно, есть способы напасть вполне законно, а во-вторых, игроки твоей фракции могут потом нападать на тебя где угодно, даже в Драконьем городе защита от нападения снимается. А вот чтобы покраситься нейтралу достаточно совершить нападение на любого игрока и в Драконьем городе им отомстить, не получиться, ведь они никого не предавали.

Размышления о том, что делать дальше, привели Колдыря снова на арену. После удачно проведённой операции на полях дракона и дележа добычи, он разбогател на два золотых, и тратить время на скучные квесты, за несколько медных монет,

совсем не хотелось.

У него оставалось ещё пять штук зелья восстановления, и Бранд зарядил шестнадцать перьев королевы гарпий, забрав за это целых четыре пера себе. Оценив всё это богатство и изучив форум, Колдырь и решил получить ещё одно достижение на арене, которое заключалось в победе над десятью монстрами НПС. Монстры были усиленные, к тому же на один уровень выше игрока и достаточно разнообразные, так что пришлось с ними повозиться три вечера подряд и израсходовать все зелья и даже покупать зелья жизни. Тем больше радовался Колдырь, когда пришло вот это:

Получено достижение "бестиарий- 1", вы победили на арене в десяти поединках с монстрами. Ваша сила на арене увеличивается на +1. До следующего достижения победите монстров на арене в 100 поединках. Слава +1

Он даже в этот вечер больше ничего не стал делать а, усевшись на трибуне арены, наблюдал бои в категории с шестидесятого по семидесятый уровень, которые проходили в этот день и где в финале, особо не напрягаясь, победил Пиксарет.

До самого воскресения Колдырь на пару с Лежебокой, который успел получить десятый уровень, фармил мобов. Лежебока вообще изменился, на свою долю, полученную в результате ограбления клана "Судный день", он не плохо приоделся и теперь целыми днями пропадал, выполняя разные мелкие квесты. Целеустремлённо повышая свой уровень и складывая все свободные очки в интеллект.

В воскресение они решили сделать выходной и отправились на финальные соревнования. Когда ещё увидишь столько сильных игроков собранных в одном месте.

Первый бой, который должен был быть самым неинтересным, оказался довольно любопытным. Встречались чемпион категории сто десять плюс, против чемпиона десятого уровня по имени Возмездие.

- Странно - сообщил Лежебока - ни в одном топе, такого персонажа нет.

- Да за что Возмездие в рейтинг впихивать? - Удивился Колдырь.

- Я про Альфу, он имеет сто шестнадцатый уровень, а в топах его нет. На этих уровнях, все игроки на перечёт, а он чемпионом стал, значит сильнее других!

На арене же, в это время происходило нечто странное. Два игрока, просто стояли и смотрели друг на друга. Неожиданно Альфа, судя по виду, вампир, словно растворился и тут же

оказался за спиной Возмездия, как он думал. Упырь успел сделать шаг в сторону и медленно повернулся лицом к Альфе, тот что-то сказал и... исчез.

В первом поединке победил игрок Возмездие - произнес голос в тишине арены.

Остальные пять боёв в этом туре оказались не столь зрелищными и окончились в пользу более высокоуровневых игроков, с явным преимуществом последних.

Второй тур был более интересным, хотя началось всё скучно, в первом бою Пиксарет не стал ждать, а просто прирезал Возмездие, взявшимся, откуда-то из воздуха мечём. Зато второй бой был явно самым зрелищным. Аню-та семьдесят восьмого уровня, против эльфа лучника сто девятого. Два ловкача, что может быть лучше? Зрители кричали и топали ногами в своём большинстве болея за Аню-ту и надо сказать она этого заслуживала. С невероятной скоростью два игрока перемещались по арене и, несмотря на своё подавляющее преимущество в уровнях, лучник уже несколько раз был ранен. Однако сдаваться явно не собирался и ловко уворачивался, посылая в этот танцующий огонь одну магическую стрелу за другой, словно из пулемёта.

- Ты охренел?

- Да пошёл ты...

Услышал Колдырь сквозь шум орущей толпы, обернувшись он увидел пробирающегося к ним, бесцеремонно толкаясь и наступая на ноги зрителям, Возмездие.

- О, ещё один во враги добавил - высказался тот, приземляясь рядом.

- Чего в этом хорошего? - Отвлёкшись на секунду от происходящего на арене, спросил Лежебока - тебя и так, куча народу не любит.

- Уж поверь мне, чем больше врагов, тем лучше. Я их хотя бы знаю! - Усмехнулся упырь - А ты думаешь, тут все твои друзья?

Лежебока обиженно отвернулся, видимо вспомнив недавний инцидент на полях дракона.

- Ему чтобы вампиром стать, кровь врагов нужна - ответил за Возмездие Колдырь.

- И чё все так воют, понятно же кто победит! - поморщился Возмездие.

- Поэтому и поддерживают её, победить такого сильного соперника всё ж не легко - снова вставил своё слово Лежебока.

Упырь сначала уставился на него, словно пытаясь вникнуть в смысл его слов, и вдруг заржал:

- А-а Ха-Ха-Ха. А ты? хи-хи-хи - толкнув в бок Колдыря,

сквозь смех спросил упырь.

- Если бы не ущербная раса, шанс может, и был бы, а так, не вариант.

- Ты чего? - Изумился Лежебока - она же побеждает, лучник её ни разу не задел, а у самого четверть полоски с жизнью уже пустая! В чём её ущербность?

- В том, что с каждым уровнем тебе даётся три очка, а ей только два, одно в ловкость, другое свободное - грустно ответил Колдырь. - А теперь подумай, почему он в неё попасть не может? А потому, что она развивает только ловкость, ну может, кидает свободные очки в силу, а профессии только на ловкость, по другому ей не выжить.

- Сам посчитай - закончив ржать, высказался упырь - раз ловкость у него ниже, чем у неё значит, он не только ловкость качал. Интеллект лучнику не нужен, мудрость у эльфов сама растёт, выносливость ловкачу тоже глупо качать, значит силу. Про ловкость он, кстати, тоже не забывал, так что крит обеспечен, а её удары он ещё долго терпеть сможет. Да ему только раз попасть, к тому же с магическим доп уроном и ей хана!

На последних словах Возмездия лучник, каким-то образом извернувшись в прыжке, оказался позади Аню-ты и та, не успев податься в сторону, получила стрелу в спину. Стрелы у эльфа были магические и один из эффектов, буквально на секунду, заморозил Аню-ту. Этого хватило, вторым выстрелом в упор эльф добил её. Красивая огненная дева, словно потухшая свеча, упала на песок, в гуле разочарованной арены.

Из третьего боя победителем вышел знакомый Колдырю орк, шаман восемьдесят девятого уровня с ником Таракан. В итоге в финал вышло трое игроков кроме орка, эльф сто девятого и Пиксарет шестьдесят восьмого уровня, которым и предстояло по очереди сразиться друг с другом.

- Рискнуть что ли, ставку сделать? - Задумался Лежебока - как думаешь, кто сильнее орк или эльф?

- Чёрт его знает - рассудил Колдырь - эльф довольно ловкий, попасть по нему трудно, а бьёт он больно. Только орк не простой воин, а шаман, у него кроме силы и выносливости, ещё и магия иметься. Ты что думаешь? - повернулся Колдырь к Возмездию.

- Я на Пиксарета десять золотых поставил - пожал тот плечами.

- Да ладно? - Лежебока аж подпрыгнул - он же случайно в финал попал. Только потому, что тебя тот вампир не стал убивать. Кстати почему? И вообще, откуда у тебя такие деньги, сам вон в обносках ходишь?

Посмотрев на обернувшиеся к нему лица соседних игроков, упырь фыркнул:

- Да я то откуда знаю, чего он меня не убил, сказал, что сдаётся и всё. Пришлось, правда, все конфеты на удачу из кубка сожрать перед боем. А про деньги, так места знать надо!

- И как удача могла повлиять на игрока так, чтобы он сдался?

- Да фигня какая-то...

- По любому, сговорились они!..

- Ты рерольщик!

Посыпалось со всех сторон.

- И чо? - Ответил на последние утверждение Возмездие, закинув свои когти за голову и независимо вытянув костлявые ноги - играть заново никому, не запрещается!

- А то, что такие как ты поиграют в игру, сговорятся с друзьями, а потом уходят на рерол и уже под другим персом подыгрывают друг-другу обманывая систему, так как сговор запрещён. Таких мочить надо. - Высказался один из игроков, при этом, почему-то зло, посмотрев на Колдыря.

- Фу, да не брызгайте вы все слюной, и так уже всего обмочили - демонстративно отряхиваясь, произнёс Возмездие - понасочиняли тут глупых фантазий и оправдываете этим свою беспомощность и зависть.

Что тут началось?! В поднявшемся шуме Колдырь с трудом различал весёлый голос сидевшего рядом упыря и невольно восхищался его хладнокровием.

- Эй-эй, не все сразу, дуэль принимаю только от тех, кто меня во враги добавил, остальные пошли нафиг! Если вы не враги, то чего я с вами драться буду?

Так до конца соревнований и продолжались ссоры и склоки, не дав зрителям в этом секторе толком посмотреть финал. Довольным остался лишь Возмездие: во-первых, в красивейших боях победил Пиксарет, благодаря чему упырь выиграл не маленькую сумму денег, а во-вторых, у него намечалось около десятка поединков с врагами, чему Возмездие был нескончаемо рад.

Не досмотрев толком награждение, всей толпой направились на ближайшее открытое место, для проведения дуэлей. Колдырь с Лежебокой пошли за компанию, интересно же. По дороге, обсуждая прошедшие соревнования.

- Как стану магом, надо будет изучить такие заклинания, надо ж, шестьдесят восьмой уровень девяностого и сто девятого завалил! - мечтал Лежебока.

- Строго говоря, он не маг - вклинился в разговор упырь.

- А кто? - удивился Колдырь.

- И одет как маг? - поддержал Лежебока.

Возмездие покрутил головой, проверяя, чем заняты окружающие игроки и тихо сказал:

- Не то, что бы это секрет, но сами понимаете... Короче у него класс убийцы, только обычные убийцы держат клинок в руке, а он с помощью магии, но это уже его умения и навыки там всякие. По этому он и развивается как маг, используя при этом способности убийцы. - Упырь хмыкнул и добавил уже обычным голосом - здесь у каждого свой путь, надо его просто найти!

Найдя свободную поляну, достаточно просторную, что бы на неё вместилась вся толпа, начали дуэли. По началу всё шло, как и задумывалось, игроки, пожелавшие лично дать в морду Возмездию выходили против него в порядке очереди. Надо сказать, что, не смотря на, в большинстве своём более высокий уровень противников, Возмездие чаще побеждал, чем проигрывал.

По мере продолжения дуэлей, толпа становилась всё больше, подходили зрители, которые не были в курсе дела. Через какое-то время игроками просто завладел азарт, и дуэли стали происходить уже просто так, на беспорядочной основе, отчего толпа становилась ещё больше. Даже Колдырь и Лежебока поучаствовали в нескольких поединках. Откуда-то появились торговцы и всевозможные артисты от бардов до акробатов, профессий в игре хватало.

Так обычный спор перерос в праздник, на котором успело засветиться половина населения Драконьего города. Что на следующий день вылилось в создании тем на форуме, по своему количеству и популярности, чуть-чуть не дотягивающих до тем, обсуждающих финал турнира и нового чемпиона.

ГЛАВА 22

Пиксарет подошёл к огромной скале на берегу реки, разделяющей Драконий город и поля дракона и осмотрелся - "вот они" - ступеньки вырубленные прямо в камне и ведущие наверх ко входу в пещеру, из которой открывался замечательный вид на реку, поля дракона за ней и ещё дальше огромные горы.

- Привет!

Поднимаясь по ступенькам между скал, он сразу и не заметил, сидящего на одном из камней, прямо над обрывом упыря.

- Тебе чего? - вместо приветствия, спросил Пиксарет.

- Да так, ничего. Видами любуюсь.

Пиксарет взглянул вниз. Слева, с гор стекало множество звенящих ручьёв, образуя озеро которое и давало начало реке. Прямо, за рекой, на полях дракона, виднелись кучки игроков, сбегающиеся в кучи и атакующие друг друга, не прекращая постоянную войну. Справа виднелась уходящая в даль река, по ней можно добраться туда, где дует Ветер хаоса, и туда где царит Стальной порядок, и даже в дикие неисследованные земли можно добраться.

- В Старый мир отправляешься? - прервал его размышления грубоватый голос упыря.

Пиксарет молча кивнул.

- Оказавшись внутри, когда тебя уже переваривают, не стань дерьмом - прошептал упырь. Спрыгнув с камня и бросив - ну что ж, удачи! - он резво поскакал вниз по ступеням.

- Что?! - крикнул вдогонку Пиксарет и, видя, что тот приостановился, спросил - что ты сказал?

- Вверх! - Возмездие для наглядности ткнул когтём в небо - всегда вверх! - и убежал, больше не оглядываясь.

Пиксарет тяжело вздохнул в надежде, что хоть там не будет тупых малолеток, и направился дальше по ступеням, вверх.

- "Да! Наконец, вот он этот одиннадцатый уровень, главное теперь не ошибиться с профессией" - так думал Колдырь, убив уже неизвестно какого по счёту кабана и получив новый уровень, о чём ему сообщило небольшое сияние вокруг тела и мелодичный звон.

Если вам кажется, что выбор профессии это просто, то вы ошибаетесь. Начнём с того, что добывающих профессий в этой игре больше десятка и каждая даёт свою способность, и увеличивает какую либо характеристику, а иногда и две, деля

очки между характеристиками. Грубо говоря, от профессии зависит дальнейший путь развития.

Второй не маловажный момент, это деньги, профессия должна приносить прибыль, и при этом, желательно нравится вам, иначе вы замучаетесь её прокачивать. Мы сейчас не говорим о тех, кто вливает в игру реал в большом количестве.

Третье, это сочетание с производящей профессией, которую можно получить на тридцать первом уровне. Ведь в чём разница между добывающей и производящей профессией, в том, что для добывающей не требуется ничего, хотя с инструментом конечно легче, а вот для производящей, требуется как минимум сырьё.

Сложив все эти мысли, Колдырь решил для начала определиться, какие характеристики ему нужны. Все свободные очки он отправлял либо в интеллект, из-за замечательного умения "мёртвые слуги", либо в силу, урон то как-то надо наносить, да и нормальное оружие без силы в руки не возьмёшь. Интересных профессий на силу Колдырь не нашёл, не грузчиком, не лесорубом ему работать не хотелось. Впрочем, и на интеллект ничего привлекательного не нашлось, но хотя бы не требующая особых усилий профессия была. Травник, ходи себе собирай ягоды-грибочки, алхимикам, аптекарям, поварам да жрецам сплавляй, денег не много, но зато без всякой мороки. Правда и производящую профессию придётся на интеллект выбирать, или на мудрость, на силу сочетающихся с травником профессий не было.

- "А, в силу можно и свободные очки вкладывать, если что, колдовать по любому интересней" - махнул рукой Колдырь, вспомнив про Пиксарета, который вроде и не волшебник, а колдует. Решив так, он, почёсывая задницу, отправился регистрироваться в гильдию травников.

Вы получили свою первую профессию: травник - 1

Ваш интеллект повышается на 0,1 на каждый уровень.

Получена новая способность: Внимательность - чем больше вы присматриваетесь, тем меньше тайн от вас скрывается.

Выйдя из здания гильдии, Колдырь тут же направился на ближайший пустырь, в надежде, собрать какую-нибудь растительность и прокачать профессию. На форуме он узнал, что для травника существуют специальные инструменты, помогающие срезать грибочки и выкапывать корешки, но решил повременить с покупкой, сейчас главное понять, что вообще собирать надо.

На пустыре бегали кролики и паслись игроки, видимо это место у травников пользовалось популярностью. Хотя почему,

Колдырь понять не мог, ему казалось, что вокруг растёт обычная трава, обычный мох на обычных валунах, обычные кривые деревца, даже какого-нибудь, трухлявого гриба не удалось обнаружить, только гремлин шуршал по кустам, да задница всё больше чесалась.

- "Задница! Чёрт, совсем забыл" - Колдырь хлопнул себя сзади, по правой половинке и огляделся вокруг.

Мимо как раз проходили две травницы, внимательно разглядывая всё, что попадалось им под ногами.

- Не могу понять, куда все ресы делись, тут всегда и грибы и трава росла? - спросила эльфийка.

- Может лаги какие - в тон ей отвечала гнома - как назло, надо то ещё пару десятков ромашек.

Разговаривая в таком тоне, они углубились в лесок, а Колдырь забежал за большой валун и быстро стянул с себя поножи и задрал шкуру, обёрнутую вокруг бёдер. С удовольствием, почесав правую ягодицу, он, изогнувшись, попытался рассмотреть находящееся там изображение. Герб баронства находился всё ещё там, только он напоминал уже не наколку, а скорее выжженное клеймо, причём по ощущениям выжигание только начиналось.

- "Похоже, пора возвращается к барону, только как? Сдохну пока дойду, причём от боли" - задница чесалась всё сильнее.

- Нак, ты где? - позвал Колдырь, расчёсывая ягодицу. Наконец тот появился и Колдырь вытащил у него меч мёртвого барона, раздумывая, что с ним делать дальше и скребя ногтями по чешущемуся месту - А-а-а - вырвался непроизвольный стон.

- Говорю тебе, эта крыса все ресы ворует. Куда она побежала?

- За этот камень нырнула - из-за валуна показалась эльфийка и застыла, уставившись на Колдыря.

- Уже и здесь маньяки завелись - брякнула выросшая рядом с эльфийкой гнома, беззастенчиво разглядывая спущенные поножи.

Колдырь залился краской и резко развернулся задницей к дамам, прикрыв её, находящимся в руках мечём, и с наслаждением почувствовал, как холодная сталь дотронулась до жгущего клейма. Тут же всё заволокло туманом, что-то сверкнуло, раздался сухой треск, а через пару секунд две ошарашенные девушки остались одни, покинутые и стеснительным маньяком и странной крысой, которая собрала все ресурсы.

Колдырь оказался на каменном полу, в уже знакомом ему помещении.

- А ты не торопился, я уже два часа как возродился -

высказал барон, не сходя со своего трона. Затем, приглядевшись внимательно к пытавшемуся встать и привести себя в порядок Колдырю, разочарованно добавил - всё таки не удержался, решил похвастаться титулом? - Его взгляд буквально буравил оголённую правую ягодицу ледянника.

- Это совсем не то... - проследив за его взглядом, возмутился Колдырь, напяливая поножи.

- Я всё понимаю - барон поднял руку, прерывая всякие оправдания - но передо мной то мог и в более достойном виде явится. Ладно, подойди сюда.

Колдырь подошёл к трону, и протянул меч борону, тот медленно встал, взял в руки меч и некоторое время его разглядывал, словно найденного друга. Неожиданно он сделал большой шаг вперёд и с разворота лупанул мечом по заднице Колдыря. Колдырь шлёпнулся на колени и уже хотел возмутиться, как до него дошло, что жжение в правой ягодице, мучившее его до этого, прошло.

Вы выполнили квест "власть и честь"

Вы лишены титула барона. Слава -40

Репутация равновесие природы +1

Снова став на ноги, Колдырь оглянулся на барона, тот как-то по-новому смотрел на него.

- Знаешь, а ты изменился, у тебя пожалуй есть потенциал - лич на минуту задумался, от чего его лысая голова покрылась морщинами - вот что! Здесь недалеко, есть одно заповедное место, и нет у него хозяина, потому как не принимает оно ни кого. Вот у меня к тебе и предложение, я тебя делаю витязем, а ты отвечаешь за это место, пока хозяин ему не найдется.

Внимание! Вам доступен квест "заповедное место"!

Условие: вы становитесь хранителем отдельно взятой локации.

Предупреждение: вся ответственность за локацию ложиться на вас.

Награда: младший дворянский титул, даётся сразу после принятия квеста.

Штраф за невыполнение: все существа в диких землях станут вашими врагами.

Принять? да/нет

- Э-э, что значит отвечаешь? Делать то чего надо? - обалдел Колдырь.

- Откуда я знаю? Что хочешь, то и делай, но если что, отвечать ты будешь!

Походив немного и подумав, Колдырь пришёл к выводу, что всё равно не угадает в чём тут подвох, но если не согласится, то

потом жалеть будет.

Вы получили титул витязь, скрыть? да/нет, слава +10

Выбравшись из логова барона, Колдырь взглянул на карту, на ней появилась точка, находящаяся не так далеко отсюда - "Ну что ж, поглядим, что это за место такое, заповедное" - и он осторожно направился к этой точке, ориентируясь по карте.

Пока он шёл, уже стемнело, и на небе показалась луна, вследствие чего выбравшаяся на свободу змейка голышом прыгала по деревьям, радостно купаясь в лунном свете. В Драконьем городе она не показывала своего настоящего обличия, да и в виде змеи на свет выползала довольно редко, только когда Колдырь просил её помочь убить какого-либо моба.

Наконец они дошли до огромной скалы, рядом с которой протекала река, на скалу было никак не забраться, хотя точка на карте указывала куда-то в центр этой горы, пришлось обходить со стороны реки. Пройдя по берегу поскальзываясь на мокрых камнях и вымокнув под небольшим водопадом Колдырь, наконец, попал в красивейшее место. Со стороны реки гора, оказывается, была пологая, постепенно ярусами поднимаясь вверх и уходя вдаль, где виднелись красиво очерченные зубцы, над которыми стояла луна, заливая своим светом и песчаный пляж и сосны на той стороне реки, и рябь бегущую по воде, и зелёную долину, идущую от берега вверх.

Русалка, выбравшись из воды и сверкнув своими страшными глазами без зрачков, поднялась чуть повыше в гору и взобралась на высокий валун, уставилась на луну словно загипнотизированная, капли стекающие с её тела казались золотыми в лунном свете, и Колдырь с трудом взял себя в руки, помогло пожертвование крови какому-то дереву.

- Ты сегодня здесь будешь спать? - повернув к нему голову, спросила русалка - или опять только свою тень оставишь?

- "Ага, уснёшь тут" - сидя под деревом и глядя на просвет между её стройных ножек, подумал он.

- Не волнуйся, в этом месте нас никто не тронет - и словно поняв его состояние, добавила - спи, я пойду, погуляю.

Он смотрел, как она удалялась, поднимаясь, всё выше и выше в гору, поближе к ночному светилу, пока её тело не превратилось в тёмный образ, гуляющий по верхушкам скал на фоне луны. Момент, в котором пришёл сон, он пропустил.

ГЛАВА 23

Снизу расправивший крылья дракон был хорошо виден, он манил вверх, звал к солнцу. Нужно всего лишь захотеть, главное представить полет, и окажешься там, в вышине на шершавой спине дракона. Что-то не даёт, ноги обвил какой-то куст, нет, это змея. Теряя равновесие и падая, рука попадает в болотистую жижу, из которой пялится огромная жаба, а жижа засасывает и не даёт выбраться. Приподняться и опереться на землю другой рукой не получается, рука проваливается по плечо, на которое забирается ящерица. Отчаянные рывки следуют один за другим, хватка постепенно слабнет, ещё чуть-чуть, почти приподнялся, но тут какое-то мощное существо снова сбивает и валит на землю. Нельзя пошевелиться, всё тело сковали эти твари, остаётся смотреть на дракона, душа то свободна, сейчас она рванёт вверх, но сверху стремительно спустилась птица и своими крыльями скрыла небо из глаз.

- "Мне здесь нравится, пожалуй, я остаюсь" - с места в карьер огорошила Колдыря Змейка, свесившись с ветки дерева, за которую цеплялась хвостом.

Вы выполнили квест "свободу русалкам!"

Репутация равновесие природы +1

- "Только у меня к тебе просьба" - продолжила она, пока Колдырь привыкал к мысли, что у него больше нет такого красивого и полезного компаньона - "мне здесь одной скучно будет, не мог бы ты сюда мою сестрицу привести?"

Внимание! Вам доступен квест "свободу русалкам - 2"

Условие: привести в заповедное место ещё одну русалку.

Предупреждение: берегитесь Яги.

Награда: 1 - поцелуй русалки, 2 - вариативно.

Принять? да/нет

- "Почему бы и не попробовать" - подумал Колдырь - "награда обалденная, идти вроде не так уж далеко, даже штрафа за невыполнение нет!"

Убивать лягушек было довольно скучно, но другого способа выманить русалку он не придумал, медовухи же с собой не было. К островку, на котором жила старая колдунья, подходить он не решался, так и бродил по болоту, прыгая с кочки на кочку, выискивая жаб по кваканью до самой темноты, пока не провалился под воду. Ноги сразу оплели болотные водоросли, пытаясь выбраться Колдырь молотил руками и ногами, поднимая

тучу брызг и тины и ещё больше запутываясь. Вдруг он почувствовал, как чьи-то прохладные сильные пальцы схватили его за горло и приподняли вверх, вытащив его голову из-под воды.

- Попался! - На него смотрело округлое лицо, с такими же, как у Змейки пустыми глазами, но более полными губами.

- Погоди - отплёвываясь и задыхаясь, прохрипел Колдырь - меня Змейка послала.

- Чем докажешь?

Колдырь показал ей мизинец с кольцом русалки.

- Дай-ка его сюда.

- Я его снять не могу.

Немного подумав, Лягушка втащила Колдыря на небольшой островок и запрыгнула на него следом. Пока он приходил в себя, он присела рядом с ним на ноги, сложив их крест накрест и взяв его руку, поднесла к глазам, разглядывая кольцо. Затем выпрямила безвольный палец с кольцом, и... засунула его к себе в рот. Несколько приятных секунд, для Колдыря и палец снова свободен. Пока она, вытащив изо рта колечко и, выдрав несколько волосков у себя из головы, что-то мастерила, Колдырь её разглядывал. Лягушка была немного плотнее Змейки, что её совершенно не портило, а скорее наоборот, так как такие огромные груди, глупо смотрелись бы на худышке.

- Сними-ка, что там у тебя на шее.

Бёдра тоже были необычно широкие, но при этом смотрелись очень органично и сексуально, в чём Колдырь и убедился, когда она встала и, наклонившись над ним, надела своё изделие ему на шею.

Получено: амулет русалки, свойства: сопротивление от ментальных атак +40%, ментальная связь с изготовителями, снять может только русалка.

- "Ну вот, зря амулет на удачу покупал, да ещё и кольцо новое теперь нужно"

- "Эй, не наглей, можно подумать, что такие амулеты на каждом углу валяются!"

- "Упс, и эта теперь мысли читает, у меня не голова, а проходной двор какой-то"

- "А как мне ещё узнать, что там Змейка нашла, и что ты действительно не врёшь? Ладно, пошли уже, пока луна не зашла" - и Лягушка с места сделала огромный прыжок, улетев метров на пятнадцать и мягко приземлившись на кочку.

Часа через три Колдырь стал свидетелем радостной встречи двух голых девушек, когда обнимания закончились, Змейка потянула Лягушку:

- Пойдем, покажу тут всё, заодно кое-что обсудим.

- Погоди - Лягушка повернулась к Колдырю - награду то надо отдать - подойдя к нему вплотную, она взяла его за плечи и приникла всем телом, так что через куртку Колдырь почувствовал её полушария с твёрдыми сосками. Наклонив голову пониже, он почувствовал нежное прикосновение её губ, его руки обхватили её и, скользя по пухлой попке, нащупали место разделения...

Вас поцеловала русалка! Внимание, ваши характеристики изменены!

Интеллект +1

Мудрость +1

Уже падая на землю, он заметил обиженное лицо Змейки, затем всё поглотил туман.

На этот раз после принятия душа Толик решил в игру не возвращаться, зная по опыту, что никакого продолжения не будет, да и русалкам без него похоже есть, чем заняться. Лучше выспаться в нормальной постели и без дурацких снов.

На следующий день Колдырю предложили привести третью русалку.

- Блин, чего сразу сказать не могли? - возмутился он - на этом болоте, даже ящериц не водится, как мне её выманивать.

- "Фу, лишь бы поубивать кого" - возмутилась Змейка.

- "И не говори, с кем мы связались?" - поддержала её Лягушка - "разведи костёр, да и всё, кто угодно заинтересуется, откуда в безлюдной местности огонь взялся?"

Колдырь хлопнул себя по лбу - "да уж, с этими лягушками я знатно ступил" - и отправился за третьей русалкой.

Найдя место посуше, на краю болота и разведя огонь, вернее огонь развёл Нак, который постоянно пропадал в лесу, собирая всякую ерунду и при этом ещё и костёр поддерживал. Колдырь же решил не тратить время зря и покачаться, убивая мобов, что было не так уж просто. Дело в том, что мобы перестали на него нападать, он это заметил ещё вчера, даже высокоуровневые звери обходили его стороной, а за теми, на кого он охотился, приходилось сначала немного побегать, и только после серьёзного ранения они принимали бой. В перерывах он пытался повысить профессию, собирая разные цветочки, но не особо преуспел в этом.

Наконец он решил возвращаться к костру, тем более что луна уже давно взошла. Заметил он её, только когда подошёл вплотную к костру, девушка лежала неподвижно прямо на земле вытянувшись в струнку и подперев руками острый подбородок,

любовалась костром. Колдырь не стал её тревожить, а присев сбоку стал любоваться ею, разглядывая рисунок, шедший вдоль её позвоночника и напоминающий узор на спине ящерицы, хотя взгляд его то и дело соскальзывал на ягодицы, по которым прыгали блики костра. Ящерка больше напоминала Змейку, чем Лягушку, такое же гибкое тело, хитрое личико и маленькие острые груди, только было в ней, что-то юркое и озорное, словно она их младшая сестра, да и уровень у неё был всего лишь двадцать седьмой. Молчание затягивалось, и Колдырь решил его нарушить:

- Меня к тебе сёстры прислали.

Ящерка отреагировала как-то странно, она посмотрела на него и приложила палец к губам, замерев на целую минуту и, вдруг исчезла, превратившись в ящерицу и куда-то юркнув.

- Ну что милок, давненько мы не встречались - раздался знакомый скрипучий голос позади Колдыря - а я так ждала, так надеялась, знала, не бросишь ты старушку одну, обязательно вернешься, отблагодаришь за доброту. Что застыл? Пойдём что ли?!

- Куда?

- Как куда? Не здесь же ты меня благодарить будешь, старая уже я, мне комфорт нужен.

Дойдя до знакомой избушки, Яга скомандовала:

- Пушок, тащи материю побольше, сейчас разделывать будем.

Колдырь похолодел и, глядя как старый, лысый гремлин расстилает огромную скатерть на поляне, у него закралась мысль о побеге.

- Чего стоишь то, выкладывай, давай.

- Чего? - не понял Колдырь.

- С прошлого раза ты явно поглупел. Ты же травник, вот и выкладывай свою добычу.

Колдырь облегчённо вздохнул и вытащил небольшой гербарий, собранный полчаса назад.

- Ты что издеваешься? - похоже, старушка стала выходить из себя, так как язвительность в голосе исчезла - ты серьёзно думаешь, что можешь этим расплатиться, а ну-ка выкладывай всё, что твой гремлин прячет.

Ни на что, уже не надеясь, Колдырь приказал Наку вывалить всё на скатерть, что тот с грустью и сделал.

- "М-да, а я то думал, куда он столько манны потребляет" - перед ним высилась огромная гора разной ерунды, в основном всякие растения, как цветы, так и коренья, также было много грибов, причём и съедобных и ядовитых, судя по виду, даже

древесные попадались. Ягоды тоже встречались, но в меньшем количестве. Попадалось и разная требуха, выпадающая из животных, во всяком случае, шкурки вчерашних лягушек точно имелись, хотя к профессии травника отношения они не имели, но видимо гремлину было всё равно.

- Так, а это что за мусор - старуха вытянула из кучи перья гарпии и ненужный теперь амулет на удачу - это себе оставь - и вернула перья и амулет немного повеселевшему гремлину - остальное я забираю.

Ваш профессионализм вырос: травник - 2

Ваш интеллект повышается на 0,2 на каждый уровень.

Ваш профессионализм вырос: травник - 3

Ваш интеллект повышается на 0,3 на каждый уровень.

- Ну что ж, пожалуй, неплохой улов, всё лучше, чем три дуры на шее - проговорила Яга, внимательно следя как Пушок сортирует и раскладывает всё это добро по разным ящичкам, мешочкам и баночкам - за это, пожалуй, можно и выпить.

В её руках возник кувшин и две глиняных кружки, одну из которых она протянула Колдырю, тот после пережитого стресса выпить был совсем не против.

- Думаешь, я злая - примерно через час в подпитии болтала старушка - да я берегу их, что бы с ними не стало то же, что и с другими двумя девочками. Разве ж я не забочусь о них, вон даже тебя им хотела отдать, что б они не грустили и повеселились чуть-чуть, а они вместо этого воспользовались тобой, что бы от меня удрать. Ну да, старая я, и уже не понимаю, что молодым нужно, со мной то им не интересно. Им свобода нужна, да только всему своё время. - Допив из своей кружки, она добавила - И, похоже, это время настало! Только вот я одна останусь.

По щелчку Яги, Пушок притащил новый кувшин с медовухой и наполнил кружки.

- Так, получается вы не против того, что они сбежали? - удивился Колдырь.

- Ш-ш-шь, только им не говори - прошептала она, приложив палец к губам - а то они меня совсем бояться перестанут. А им нужно очень боятся и не высовываться лишний раз, слишком они слабые пока что, и не вместе к тому же. А так то да, учить мне их уже нечему, мне нужен новый ученик, который сможет стать настоящим волхвом.

- А-а, может я...

- Нет, ты не подходишь - старуха хитро посмотрела на него мутными глазами.

- Почему? - Колдырь был разочарован, стать волшебником, да ещё каким-то волхвом, про которого он ничего не слышал, а

значит, это редкий класс и новые неизвестные возможности и похоже старушка могла научить на халяву - "да это просто мечта!"

- Во-первых, ты к другой стихии принадлежишь. А вторую причину тебе лучше и не знать - и заметив, как он насторожился, успокоила заплетающимся языком - как бы тебе сказать? Ты всего лишь жертва, а мне нужен тот, кто сможет стать богом. И больше не спрашивай, нет, значит, нет. Но помочь ты мне пожалуй сможешь.

- Как это?

- Очень просто! Ты мне найдёшь ученика! А что бы тебе лучше искалось, в награду получишь умение.

Внимание! Вам доступен квест "любимый ученик"!

Условие: Найти подходящего ученика для одинокой старушки и уговорить его отправиться на учёбу, отдав ему клубок.

Награда: умение "аура природы", даётся сразу после выполнения квеста.

Принять? да/нет

Внимание! В случае отказа вы сильно расстроите несчастную старушку!

- И как же я узнаю, кто вам подходит?

- Вот! - Яга сунула ему в руку клубок ниток - к кому он потянется, тот и есть ученик.

- Угу, это что мне, во всех клубком тыкать? - скептически произнёс Колдырь, тыкая в "да".

- Вот и отлично - произнесла старушка совершенно трезвым голосом - ох, что-то засиделись мы, пойду-ка я спать - и она скрылась в избушке.

Колдырь тоже хотел идти спать. Посмотрел на звёздное небо и ярко светящуюся луну и тут вспомнил - "Ящерка, совсем забыл" - покачиваясь, он направился в сторону болота, но не дошёл, а свалился под раскидистой берёзой. Уже в полусне он почувствовал, как нежные девичьи руки трогают его за шею, словно что-то ищут на ней.

ГЛАВА 24

Я чувствую, твой путь лежит на юг,
К большой горе, со снежной шапкой.
Твоя там цель - подземный, жуткий дух!
Награда - смерть и поцелуй на счастье.

Продекламировала голова дракона, пока вторая весело хрумкала яблоками, закидывая их в рот сразу целой кучей. Затем, повернув одну голову, дракон вплотную приблизил её, уставившись, своими жуткими жёлтыми глазами.

Колдырь чуть не скончался от испуга, когда, открыв глаза, увидел перед собой морду здоровенной ящерицы, сидевшей на его лице. Ящерица видимо не ожидавшая его вскриков и дёрганий тут же исчезла. Немного прейдя в себя, Колдырь оглянулся по сторонам, старушки нигде не было, а, судя по солнцу, время уже склоняется к вечеру.

- "До скольких же мы вчера бухали?"

- "Только под утро успокоились, я еле успела амулет переделать, пока солнце не взошло"

Колдырь взглянул на амулет, его характеристики явно повысились, теперь сопротивление от ментальных атак было все шестьдесят процентов. Заглянув в рюкзак, он обнаружил то, что и ожидал, там находилась ящерица. Что ж, тогда пора валить, пока старушка его не увидела, и ещё чего ни будь, не придумала.

Вы выполнили квест "свободу русалкам - 3"

Репутация равновесие природы +1

Добравшись до заповедного места, Колдырь устало развалился возле костра разожженного Наком и принялся ждать восхода луны, пока гремлин готовил ужин из добытого по дороге оленя.

- "Надо ещё продумать свои дальнейшие действия, самоубиваться пожалуй не стоит, прошлый раз поход до Драконьего города был вполне успешным, только на этот раз, надо дорогу другую выбрать, во-первых интересней там где ещё не был, а во-вторых я кое где наследил и не хотелось нарваться на, волколаков к примеру". - Строя в голове планы о своих будущих приключениях, он и не заметил, что луна уже взошла, а вокруг костра сидят три голые девицы и, похоже, читают его мысли.

- У нас к тебе есть разговор - начала Змейка, когда увидела,

что он обратил на них внимание.

- Скорее просьба - поправила Лягушка.

- Вопщем ты должен кое-что узнать - вставила Ящерка.

- Дело в том - продолжила Змейка - что нас не трое, а пятеро.

- По количеству природных стихий существующих в равновесии - добавила Ящерка.

- Э-э, вы меня не путайте, везде только четыре стихии, противоположные друг другу, благодаря чему и достигается равновесие. Земля, воздух, вода и огонь - проговорил Колдырь, загибая пальцы.

- Это чего получается? - хмыкнула Лягушка - огонь моя противоположность?

- А у меня воздух - задумалась Ящерка - ну чего логично.

- А что же такое тогда растения? - спросила Змейка, закинув руки за голову, вытянув ноги и откинувшись назад, отчего на её животе красиво выделился пресс.

- Ну-у - Колдырь догадался, что над ним издеваются, и решил вспомнить биологию - царство.

- Понятно? - Змейка с превосходством посмотрела на остальных - я царица!

- И чему их там только учат? - расстроилась Ящерка.

- Ты знаешь, что такое агрегатное состояние вещества? - похоже, Лягушке это надоело - так вот, вещество может быть твёрдым, жидким и газообразным, а огонь, это просто химическая реакция, всего лишь температура.

- "Ах так, у них тут всё серьёзно, ща я им выдам" - школьные поучения его раздражали - а как же плазма, это тоже состояние вещества. И вообще при чём тут тогда растения? - он ткнул пальцем в Змейку.

- Правильно - кивнула Ящерка - это состояние природы в нашем мире - она зачерпнула горсть земли - природа твёрдая.

- И жидкая - Лягушка кивнула в сторону реки.

- Ещё она живая - и Змейка погладила траву рядом с собой.

- Так же она воздушная, и! - Ящерка сделала паузу - мыслящая!

- И другой здесь нет, иначе нас было бы больше чем пятеро сестёр - улыбнулась Лягушка.

- Вывод: двоих не хватает - и Змейка вопросительно посмотрела на Колдыря, который уже изучал появившиеся перед ним сообщения.

Внимание! Вам доступен квест "свободу русалкам - 4"

Условие: найти и освободить русалку стихии животных.

Награда: 1 - поцелуй русалки, 2 - вариативно.

Принять? да/нет

Внимание! Вам доступен квест "свободу русалкам - 5"

Условие: найти и освободить русалку стихии воздуха.

Награда: 1 - поцелуй русалки, 2 - вариативно.

Принять? да/нет

- Они тоже на болоте живут?

- Нет - Ящерка помотала головой - как можно удержать ветер, или того, кто может превращаться в любое животное.

- Но всё же кто-то их поймал, иначе они бы нашли это место - грустно проговорила Лягушка.

- Одну подсказку я дам - кивнула Змейка - помнишь того большого гоблина, которого мы убили. Так вот, на пряжке его ремня была изображена охота на русалку.

- Значит они у Исымбука? - расстроился Колдырь.

- Нет, мы же там никого не видели, а я бы почувствовала, если бы сестра была рядом.

- Искать надо в гоблинском королевстве - убеждённо сказала Лягушка.

- Только, вряд ли они обе там - добавила Ящерка.

- Ясно - вздохнул Колдырь и открыл карту, раздумывая о том, где же может находиться королевство гоблинов? И даже не заметил как, прошептав "до встречи" исчезла Змейка, и Лягушка, улыбнувшись напоследок, испарилась в ночном тумане. Только почувствовав, как кто-то взял его за руку он оторвался от карты.

Ящерка сидела совсем близко, держа его руку в своей, затем она разжала его ладонь и, привстав, приложила её себе между ног, прижимая своими ручками. Как только Колдырь почувствовал своими пальцами нежную щёлку, сердце его забилось с громким стуком, а всё тело покрыл пот. Тут-то Ящерка юрко подалась вперёд, и так же быстро отодвинулась, оставив на его губах кисло-сладкий вкус зелёных яблок.

Вас поцеловала русалка! Внимание, ваши характеристики изменены!

Интеллект +1

Мудрость +1

- "Ну вот, опять" - успел подумать Колдырь, перед тем как провалиться в темноту.

Зайдя в игру в понедельник, Колдырь не нашёл не Змейку, не Лягушку, не Ящерку - "видимо, я им стал не интересен, во всяком случае, пока не выполню задание" - решил он и полез на форум, искать, где же находиться это дурацкое королевство гоблинов. И нашёл, восточнее Драконьего города тянулся горный массив, среди которого находилась, по описаниям, огромная гора

с покрытой снегом вершиной, вот где-то там, в огромных пещерах и прятались гоблины. Сравнив описание со своей картой, Колдырь решил, что его дорога лежит на юг и, не откладывая дело в долгий ящик, отправился в путешествие.

Первое время пришлось пробираться по густым лесам, обходя мелкие болота и перепрыгивая через ручьи. Мобы по-прежнему его не трогали, так что Колдырь шагал, не скрываясь и не отвлекаясь на охоту, из-за чего скорость его передвижения явно увеличилась. К концу дня он вышел на старую, заросшую травой дорогу, петляющую среди деревьев с севера на юг, и решил продолжить путь по ней.

На следующий день Колдырь убил волка, напавшего на него из придорожных кустов.

- "Странно, получается, агро мобов восстановилось" - подумал Колдырь, вздыхая - "теперь снова придётся оглядываться каждый шаг и обходить монстров за километр". И потопал дальше, раздумывая над причиной такого странного поведения зверей, вместо того, что бы следить за окрестностями в поисках спрятавшихся монстров.

- Весёлой тебе дороги, путник!

На обочине, прислонившись спиной к дереву, сидел старикан, бомжеватого вида и уплетал варёное яйцо, перед ним было расстелено вышитое полотенце, на котором лежал кусок надкусанного хлеба и пучок зелёного лука.

- Приятного аппетита - проявил вежливость Колдырь.

- Присоединяйся - старик кивнул на скатерть и с хрустом откусил лук.

- Я не голоден, спасибо! А почему "весёлой дороги"?

- А какой, не грустной же?

- Ну, можно: спокойной, ровной, красивой или вот, к примеру, результативной дороги пожелать?

- Скажешь тоже - ответил старик, посолив оставшийся кусок яйца - если тебе спокойная или ровная нужна, то зачем ты эту дорогу выбрал? Да и красота дороги в ней самой, главное почувствовать. А результативная, так это уж в любом случае - усмехнулся он - уж поверь, какой ни-то результат всё равно будет. - Затем он приподнял ладонь, на которой остался кусочек хлеба, и с дерева тут же спустилась белка, прыгнула ему на плечо, пробежав по руке, схватила хлеб и убежала тем же путём. Старик же, вынул из заплечного мешка бурдюк, сделал из него несколько глотков, и аккуратно стряхнув с полотенца крошки на землю, на которые тут же налетели птицы, убрал всё в мешок. - Ну что, пошли? - Отвлёк он задумавшегося над словами дедули Колдыря и, подобрав палку, отправился вперёд, довольно шустро

перебирая ногами.

Боровик, блаженный, уровень - 40 - запоздало прочитал Колдырь информацию о НПС - "Ну что ж, может и правда, будет не так скучно чем одному топать" - и побежал следом. Несмотря на свою блаженность, со стариком всё таки было веселее, да и мобов можно не бояться, всё ж сороковой уровень как-никак у него.

- А если я, к примеру, эту дорогу не выбирал? - Решил продолжить разговор Колдырь.

- Ха, ты и сам знаешь, что выбор всегда есть - старик прищурился - вот если только ты сам отказался выбирать, тогда да, выбор сделали за тебя.

- Хочешь сказать, что никого нельзя заставить делать, что-либо против воли?

- Почему же, против воли можно, тут дело в самой силе воли, у каждого есть граница. Но мы то говорим когда по собственной воле - старик усмехнулся - так, кто тебя заставил?

- Ну, хорошо, никто меня не заставлял, но что-то я и не помню, что бы выбирал? - упрямился Колдырь.

- Значит, за тебя уже выбрали и тебе остается лишь следовать ему.

- Да ну, ерунда. Если это так, то мне уже деваться некуда, однако ты сам сказал, что выбор есть всегда, а значит, я в любой момент могу изменить свою дорогу - расфилософствовался Колдырь.

- Конечно, можешь - засмеялся старикан - только не станешь, выбор та, ты уже сделал, когда от него отказался!

- Да ни от чего я не отказывался, не было у меня никакого выбора! Что за чушь?

- Вот и посмотрим!

- Увидим!

Эта тема затянула их до самого вечера и даже всплыла на следующий день. В среду вечером Колдырь зашёл в игру и уставился на блаженного. Который развалился под дикой яблоней и в наглую блаженствовал, поедая яблоко, видимо сорванное с дерева.

- Чем ты его вчера поливал? - спросил дедок, открывая глаза - давно такого не пробовал.

Тут с дерева упало ещё одно яблоко и старик, бросив в сторону огрызок, кинулся на него как голодный, облезлый кот на мышь, но не успел, юркий зверь, похожий на крысу метнулся из ближайших кустов и, подобрав яблоко, спрятался за ногами Колдыря.

- И это, скажи своему гремлину, чтоб не жадничал, все

яблоки захапал.

- Ты чего, целый день тут был? - удивился Колдырь - я думал ты ушёл давно.

- Ну, одному всё-таки скучновато, а ты никак не просыпался, да и яблоки... - покраснел дедуля, засмущавшись - непростые вопщем.

Пришлось отобрать у Нака одно яблоко и съесть.

Получен баф +1хп каждую минуту, в течении 30 минут.

Вспомнив, как ему помогли кедровые орехи, Колдырь решил собрать с дерева все яблоки - "эх, жалко, что не каждое дерево плодоносит, а то бы я со своей кровью разбогател" - подумалось ему, когда они пустились в путь, оставляя позади обобранную яблоню.

Пройдя по дороге ещё немного, они вышли на небольшую поляну, в середине которой стоял огромный камень, покрытый мхом, а под ним находился перекрёсток дорог. Колдырь вышел на перекрёсток и огляделся.

- Так-с, на юг вроде туда - и он ткнул пальцем прямо перед собой, и даже сверился с картой.

- Чего тут думать - перебил старик - дотронься до камня и всё.

Как только Колдырь коснулся камня, вся его энергия ушла в ноль, а камень засверкал голубоватым сиянием, и на нём прорезалась узорчатая надпись:

Налево пойдёшь - но от смерти не уйдёшь.

Направо пойдёшь - всё равно жену найдёшь.

Прямо пойдёшь - судьбу мимо не пройдёшь.

Назад пойдёшь - сюда снова придёшь.

- Ну и как, не собираешься изменить свою дорогу? - ехидно спросил старик.

- То, что надпись на камне совпадает с моим выбором, ещё ничего не значит, я могу, прям сейчас выбрать другую дорогу. - Колдырь задумался - например, возьму, да и на смерть пойду, или женюсь. Хотя... получается, куда не пойду, всё равно женюсь и умру - и, поняв что, попал в тупик, добавил - назад могу пойти и не вернуться, кто меня заставит?

- Всё ты можешь, только камень тебе говорит, что на право и налево, у тебя есть шанс избежать определённых событий, но предупреждает, что всё равно не получиться. Остаётся назад, но тогда ты не узнаешь, что за выбор ты сделал, так и будешь на распутье стоять, пока опять сюда не вернёшься.

- Хм, получается, что идти надо налево, в остальных местах смерть гарантированна? А тут типа: не уйдёшь, но попробуй.

- Вот именно, смерть тебе и там гарантированна, но если

бежать от нее, то проще всего налево.

- Да уж, тяжёлый выбор. А у тебя какой?

- Свой я и так сделал, и надписи на камнях ничего не изменят - и Боровик дотронулся до булыжника:

Налево пойдёшь - край земли увидишь.

Направо пойдёшь - ничего не получишь.

Прямо пойдёшь - дурака научишь.

А назад, ты и сам не хочешь.

- И куда ты пойдёшь? - спросил Колдырь, прочитав надпись.

- Опять хочешь от выбора отказаться? - хитро прищурился старик.

- Так у меня выбора та нет нормального, поэтому да, пускай другой выберет. И заметь - Колдырь с усмешкой поднял палец вверх - это тоже выбор, причём такой, какой мне нравится!

- Ну что ж - дедуля тоже усмехнулся - тогда мне нравится дураков учить.

И поскольку камень высосал из них всю энергию - "видимо, что бы подольше возле него торчали и обдумывали выбор" - решил Колдырь, да и время уже позднее, дедок решил переночевать прямо здесь. Колдырь же, не найдя поблизости никаких плодовых деревьев, пожертвовал свою кровь всезнающему булыжнику и нажал "**выход**".

ГЛАВА 25

- И нахрена это нужно? - ответила глава клана "Степные волки" - "и чего припёрлись, попировать спокойно не дают, да, мой милый?" - Тайдула погладила лежащего возле её ног здоровенного волка белого цвета. - Турин, у нас, сколько степных локаций на востоке ещё не освоено, да и стальные давят, а ты хочешь всё бросить и заниматься дикими землями?

- Да ты пойми - Турину приходилось задирать голову, обращаясь к орчихе - степные локации от нас никуда не уйдут, рано или поздно мы их захватим и ещё между собой передерёмся. Проблема в том, что мы сейчас гораздо слабее стальных, их кланы захватывают наши локации и строят на них замки, и мы с этим ничего поделать не можем. Вот наш клан и предлагает действовать хитростью, создать базу в диких землях и нападать оттуда в самое сердце Стального порядка.

- Ну а мы то тут причём? - Тайдула обвела вокруг рукой, с зажатой в ней костью с мясом, которую она только что грызла, указывая на пирующих соклановцев и, взяв в другую руку чашу с вином гаркнула на весь огромный шатёр - мы степняки. Нам нужен сильный лидер, который нас соберёт и поведёт в бой, и тогда нашу орду никто не остановит, никакие крепости. - Шатёр тут же наполнился ликующими криками. А Тайдула наклонилась к Турину и тихо добавила - как это было при Гекате, которую вы прогнали.

- Что ж вы не заступились за неё? - вскинулся Турин - сидели тихо и не высовывались!

- Она сама нас не пригласила! - встрял эльф сидящий поблизости - мы за неё были!

- Добрый, заткнись - успокоила эльфа орчиха - друзей о помощи не просят, они сами приходят. Здесь гном, к сожалению прав - вздохнула она.

- Да хватит уже! - решил всех успокоить Вбубендам - Гекаты нет уже, всё! Речь о другом. Тайдула!

- Слушай, не мешай мне ханшу отыгрывать, уже и покривляться немного нельзя. Нудные вы какие-то. Ладно, чего вам надо? - и она повернулась к Гному.

- В общем, грубо говоря, у нас самих не получается - Турин немного замялся - короче клан "Мать порядка" предлагает клану "Степные волки" союз.

- Хорошо - немного подумав, ответила орчиха - только в глубь диких земель мы не полезем, начнём с краю, с ближайших гор, а потом дальше, так и выстроим цепочку до Стального

порядка.

- Как ты умудряешься спать до самого вечера? Пошли уже - поторопил дедуля, дождавшийся, наконец, Колдыря - а то тут поболтать даже не с кем, один дрыхнет, другой носиться как угорелый и всякую дрянь собирает, а с камнем бесполезно, он и так всё знает.

Колдырь не стал слушать тираду дедули, и уже сделал шаг вперёд, как до его слуха раздался треск, а ещё через пару секунд, прямо ему под ноги свалился заострённый камень и воткнулся острым концом в землю.

- Н-да - сообщил дед, разглядывая кусок скола на вершине валуна, и переведя взгляд на воткнутый в землю осколок, добавил - видимо подарок тебе.

Колдырь неуверенно подобрал камень, дернув его из земли за тупой конец, и тут же почувствовал, как его рука дёрнулась, камень острым концом указал в сторону дороги ведущий прямо, а со шкалы бодрости исчезло несколько пунктов.

- Направление указывает верно, значит нам туда - констатировал старик и отправился по указанной дороге.

- Ага, и ещё энергию жрёт - догоняя старика, пожаловался Колдырь, закинув камень в рюкзак.

- А что ты хотел? Что бы он бесплатно показывал, куда тебе надо?

Минут двадцать разговоров на ходу и дорога снова застопорилась. Перед путниками, перегораживая тропу, лежало огромное бревно. Колдырь оглянулся вокруг, он даже и не заметил, когда лес идущий вдоль дороги успел так измениться. Это уже был не просто лес, а непроходимая тёмная чаща. Толстые стволы в два обхвата тянулись вверх и терялись где-то там, в огромных кронах с трудом пропускающих свет. Несмотря на темень под стволами, вокруг них росли кусты и низкие корявые деревья.

На сваленном поперёк дороги дереве, облокотившись спиной о толстый сук и вытянув босые ноги вдоль ствола, сидел молодой парень в простой крестьянской одежде и с таким наглым выражением лица, что Колдырь удивился, как он его не заметил сразу.

- Опять ты - буркнул парень взглянув на Боровика - а этот с тобой что ли? - и он уставился на Колдыря оценивающе.

- Здравствуй Соловушка - дедуля хитро посмотрел на спутника - ну сказал что мой выбор, его выбор, так что да, он за меня - и хлопнул Колдыря по спине.

Соловушка дождался, когда Колдырь кивнет, подтверждая

сказанное и хмыкнув, произнёс:

- Лады, правила простые, что бы добраться до той стороны - и он кивнул в сторону, где действительно метров через сто поперёк дороги лежало ещё одно бревно - нужно пройти равного соперника. Желаете откупиться? - парень улыбнулся во все зубы.

- Да ты что? У тебя ж цены грабительские - возмутился старикан, мы уж сами, своими силами, как ни будь - и снова похлопал Колдыря, на этот раз по плечу.

- Ну, дело хозяйское, второго предложения не будет - Соловушка красиво с вывертом свистнул, и с той стороны бревна образовались два человека - можете проходить - он убрал со ствола ноги и вежливо указал рукой направление.

- Давай - старик третий раз похлопал Колдыря - ты иди, а я уж потом.

Колдырь посмотрел на мужиков: одеты так же как и парень, только ещё в лаптях, лица заросли бородой, на плече у каждого по массивной дубине. Параметры:

Разбойник, уровень - 40, изувер - повышенный шанс нанести увечье.

Разбойник, уровень - 11, изувер - повышенный шанс нанести увечье.

- Я что, один их должен пройти?

- Ты же сам выбор сделал, отдав его мне, а я просто старый, немощный учитель дураков, не мне же против таких лбов выходить? - дед ехидно засмеялся.

- "Вот же гад какой" - Колдырь серьёзно задумался - "вперёд не пройти и пяти шагов, сразу грохнут, да ещё и покалечат. Назад возвращаться, другую дорогу искать? Точно, у меня же указующий камень есть!" - Вынутый камень, тут же сожрал пару пунктов энергии, но при этом потянул руку в сторону придорожных кустов, под которыми что-то выискивал гремлин - Нак? - неуверенно произнёс Колдырь. Тот подбежал и камень своим концом упёрся прямо в него, пришлось вытаскивать всякий хлам из рюкзака гремлина, пока очередь не дошла до яблок, на них камень среагировал, чуть не проткнув нежную кожицу. Поглядев на зажатое в руке яблоко, Колдырь, наконец, решился - "всё равно другого выхода нет" - и, убрав камень, пока тот не высосал всю энергию, заставил Нака вывалить все яблоки. - Минут десять погодите - обратился он к пареньку и под удивлёнными взглядами НПС стал торопливо пожирать яблоки, коих было не меньше восьмидесяти штук.

Как только Колдырь перелез через бревно и, не теряя времени, кинулся к противоположной стороне, мужики зашевелились и набросились на него, махая своими дубинами. От

первого удара даже удалось уклониться и успеть сделать ещё пару шагов и защититься от второй дубины рукой.

Получено увечье: перелом локтевой кости, время действия 3 часа.

Не обращая внимания, он сделал ещё несколько шагов и получил удар в спину, отчего пролетел немного вперёд.

Получено увечье: ушиб трапециевидной мышцы, время действия 10 минут.

Перекатившись, он вскочил и успел пробежать ещё с десяток метров, пока не получил дубиной по ногам и уже не удивился маниакальной точности диагноза.

Получено увечье: перелом малоберцовой кости, время действия 6 часов.

Вскоре Колдырь пожалел о том, что слопал столько яблок, да, эти изуверы убить его не могли, слишком быстро жизнь у него восстанавливалась, из-за чего всегда было больше одного хп, и срабатывал "последний шанс". Но больно же. Понятно, что это только половина боли, которую он испытывал бы в реале, с другой стороны в реале он если не потерял бы сознание от боли, то от увечий точно бы умер.

Какое-то время он ещё пытался идти ногами, но разбойники оказались не дураки и быстро сообразили, что чтобы дичь не бегала надо ей переломать ноги. К половине пути на ногах не осталось ни одной целой кости, особенно доставалось от сорокового уровня, который ставил серьёзные увечья через каждый удар. От одиннадцатого были в основном ушибы, да и то не часто.

Сжав зубы, Колдырь передвигался то на руках, то перекатываясь, стремясь к перегородившему дорогу дереву, добраться до него как угодно, лишь бы избавиться от этих сыплющихся и приносящих боль ударов.

К счастью игра позволяла двигаться несмотря на переломы, увечья только снижали скорость, да снимали доспехи, а так не вопрос, особенно когда не чувствуешь боли от сломанной в четырёх местах ноги можешь спокойно на неё наступать. Колдырь, правда, чувствовал, но всё равно наступал, так как руки тоже были переломаны, и даже в голове имелось пара проломов. К концу пути он даже испытывал некую мазохистскую благодарность, когда очередной удар подталкивал его в нужном направлении и чуть не плакал, когда наоборот.

Делая последние шаги, он уже не обращал внимания, что разбойники его больше не трогают, а просто смотрят, облокотившись о свои дубины. Дойдя до дерева, Колдырь перевалился через него и, рухнув на землю как мешок, только тут

дав волю своему голосу, с хрипом застонав и размазав злые слёзы по лицу выбитыми пальцами.

Как исчезли, растворившись в воздухе, разбойники, он даже не заметил, очнувшись только, когда появившийся на бревне парень, с сожалением произнес, обращаясь к подошедшему деду:

- Вот же-ж фартануло вам с этими яблоками.

- Ну так, дуракам всегда везёт - хихикнул старикан.

Колдырь же ели удержался от того чтобы встать и съездить обоим по наглым мордам, и то только потому, что шевелиться больно.

- Ну-ну, а кто-то вчера говорил - взглянув в лицо Колдыря, старик поднял палец вверх - что ему нравится такой выбор.

Затем он наклонился над ним, вытянув руки вперёд и закрыв глаза, с его ладоней сорвалось какое-то сияние, и... Колдырь вдруг почувствовал, что боль исчезает, а через пару минут он смог спокойно встать на ноги. Не все травмы излечились, но ходить можно вполне нормально, и даже бегать, что Колдырь и проверил, догоняя старика, который, снова никого не дожидаясь, отправился в путь.

- Ты лекарь что ли?

- Нет - не замедляя шага, ответил Боровик - я всего лишь старый полоумный жрец, совершающий чудеса, во имя ненастоящих богов.

- Как это? Если боги не настоящие, то тогда и чудеса всего лишь фокусы - Колдыря опять пробило на философию.

- Хм - старик внимательно посмотрел на Колдыря, словно увидев в нем, что-то новое - а ты мне начинаешь нравиться. Веришь ли ты, в какого ни будь бога?

- Ну - забыв, что он в игре, Колдырь отнёсся к вопросу серьезно. Не то что бы он никогда не задумывался над этим, но решить для себя до конца не мог, религии его отталкивали своей неоднозначной историей и навязыванием мнения, однако при этом оставалось не понятным, что такое жизнь и куда девается душа? - Пожалуй, нет, мне нужны доказательства.

- А жизнь, разве не чудо?

- Если подойти с научной точки зрения, то, упрощённо конечно, это химическая реакция, хотя, на мой взгляд, вполне тянет на чудо.

- Так подойди научно, примени, к примеру, закон сохранения энергии, представь, что жизнь это некая энергия? Что получим?

- Что жизнь остаётся всегда? И просто переходит из одного качества в другое? - Колдырь на минуту задумался - но тогда выходит, что жизнь и есть бог? То есть деревья, трава, животные,

я, все живые существа, это часть бога?

- Ну, это уж ты махнул - старик оценивающе оглядел Колдыря - на бога ты вообще не похож. Но направление мысли верное, энергия, которую можно назвать божественной, существует, а значит, чудо это не фокус!

Пока они шли, местность вокруг менялась, деревья становились ниже, почва под ногами более каменистая, а дорога забиралась на холмы, которые становились всё выше и выше.

- А откуда берётся эта чудодейственная энергия?

- От добрых дел, откуда же ещё?! Вот, к примеру, откуда у паладинов божественный щит есть, или тёмная энергия у некромантов, с помощью которой они поднимают нежить? А исцеления жрецов?

- Так у них же у всех разная энергия, да и нежить я тоже могу поднять? - удивился Колдырь.

- Никакая она не разная - отмахнулся дед - просто они поклоняются разным богам, которые за это наделяют своих последователей определёнными свойствами. Да и нежить ты оживляешь, пока у тебя манна есть, это способность твоей расы оживлять, поэтому и умение такое выпало. А некроманты, с помощью тёмной энергии поднимают нежить, и она никуда не девается, пока её не убьют, даже если у них манна кончиться. Фу-х - вздохнул он, останавливаясь - пожалуй, на сегодня хватит.

- Значит нужно выбрать себе бога, что бы получить эту энергию? - Колдырь остановился рядом и восхищённо посмотрел вперёд.

Дорога вывела на вершину холма, деревья расступились, и перед путниками открылась удивительная картина. Впереди находился горный массив, среди которого выделялась гора с белой вершиной, освещённой заходящим солнцем, край которого ещё выглядывал из-за горизонта справа и окрашивал верхушки деревьев облака и вершины гор в розовый цвет. А на небе уже виднелся пока ещё не яркий серп луны.

- Или можно просто любить весь мир - разводя руки в стороны, ответил Боровик после минутного любования природой. - Ты что выбираешь?

Ответить Колдырь не успел, перед ним мелькнуло сообщение:

Вами изучено новое умение "Божественная энергия"

Количество энергии зависит от совокупности всех репутаций.

На появившейся новой шкале количество энергии равнялось семи - "только спичку зажечь и хватит" - скептически подумал Колдырь - "но зато с богами выбор я сам сделал".

- А ты немного поумнел - высказался дедуля, располагаясь прямо на земле и закрывая глаза.

ГЛАВА 26

- Зря мы так далеко ходим - топая вслед за эльфом, по небольшой тёмной пещере, объясняла Тролль с миловидным лицом, имеющая как эльф и дроу идущий впереди всех, двадцать первый уровень - копали бы себе в пределах города потихоньку. Сейчас главное профу повысить.

- Дусь, мы и так всё по твоему делаем, шахтёрами вон стали, хотя зачем нам с Теллем профессия на силу? Лучше бы охотниками были, нам ловкость нужна - нервно ответил эльф - а теперь и денег не даёшь заработать, в Драконьем городе всё перекапали, там ловить нечего.

- Сила лучникам тоже нужна, а ловкость на производящей профессии возьмёте, будете монтажники, а я каменотёсом - вздохнула тролль - будет у нас бригада строительная. Блин, обсуждали же всё, сами камень добываем, сами обрабатываем, сами строим!

- Эй, вы чего делаете, это наши камни - прокричал вдруг, впереди идущий дроу.

- Чё, правда? Отними тогда! - ответил ему гном восемнадцатого уровня. Еще два персонажа из клана "Цитадель", обидно заржали и продолжили запихивать руду себе в рюкзаки.

- Ах, ты - дроу вытащил лук и натянул тетиву - полож на место, сказал!

- Тюренн иди сюда, тут лохи совсем оборзели! - Не переставая веселиться, крикнул гном.

Дроу выстрелил, имя над его головой, тут же окрасилось в красный цвет, а все трое воришек бросились на него. Эльф, тоже вытащивший лук, стрельнул в гнома, и имя его так же покраснело.

- Отлично - закатила глаза Тролль и вытащила дубину - теперь мы ещё и пекашеры.

Только наглого гнома они и успели убить, прежде чем выскочивший из-за угла другой гном, по имени Тюренн, тридцать седьмого уровня из того же клана "Цитадель" вмешался в бой и несколькими ударами своей секиры убил лучников. Тролля Дусю убили последней.

В пятницу старого чудака на месте не оказалось, видимо не дождался и Колдырь пошёл к горе в одиночестве, если конечно не считать шуршащего по окрестным кустам гремлина.

На форуме писали, что с гоблинами можно общаться и вход в подземное королевство находиться в какой-то пещере, причём

мнения о местоположении сильно разнились, из чего Колдырь заключил, что входов несколько. Так толком и не разобравшись где его искать, он воспользовался проверенным способом и вытащил указующий камень, который его привёл к пещере.

- Тсель посисения? - спросил главный гоблин, каким-то тоненьким голоском, заметно не выговаривая некоторые звуки, остальные четверо воинов смотрели с недоверием, крепко сжимая копья с каменными наконечниками.

- Торговля - выдал первое, что пришло на ум Колдырь и, видя недоверчивый взгляд начальника пещерной заставы, вывалил кучу всякой ерунды, которую опять успел насобирать Нак. После такой демонстрации редких вкусняшек, его пропустили.

Внутри горы Колдырь ожидал увидеть некое подобие пещер Исымбука, может более сложные и ветвистые, всё-таки королевство, но похожие. Действительность его несколько ошеломила. Продвигаясь в глубь по, сначала, тёмному проходу, он встречал всё больше и больше туннелей, которые шли в разных направлениях, пересекаясь, друг с другом. Постепенно становилось светлее, все эти туннели сливались в единое пространство, а стены превратились в каменные столбы, между которыми сновали гоблины. И уже в центре он вышел на громадную галерею с пустым пространством в середине, до другой стороны галереи было метров двести, по краям шли лестницы, вырубленные в этом громадном колодце и ведущие на другие уровни, как вниз, так и вверх. В этой пустоте, возле каждого уровня, на похожих на паутину канатах, висело множество коконов, издающих довольно яркий свет, заливающий внутреннее пространство горы.

Указующий камень указал вниз и, понимая, что с камнем глупо спорить, Колдырь отправился в указанном направлении, останавливаясь на каждом ярусе и заходя в лавки торговцев, чтобы впарить им набранный гремлином товар, а заодно разузнать, что тут, да как? Надо сказать, что гоблины оказались существами общественными, а их поведение напоминало поведение муравьёв, в общем-то, вся гора изнутри, здорово смахивала на гигантский муравейник. Гоблины ходили цепочками, не обращая ни на что внимание, и при переходе с уровня на уровень приходилось встраиваться в эти цепочки, чтобы не свалиться вниз.

- Здравствуйте - обратился Колдырь к первому попавшемуся торговцу, спустившись вниз на уровень - у меня тут кое какой товар есть.

- Это вам лутсе спустится на два уровня вниз, лекарь

Глыздь, вам обязательно помозет - даже не взглянув на товар, быстро ответил гоблин.

Два уровня вниз:

- Здрасте...

- Давайте узе, выкладывайте товар, сколько здать можно? - Глыздь похлопал по прилавку.

- А далеко вниз, ваш город тянется? - попытался завязать разговор Колдырь, выкладывая товар.

- Как вам сказать? - Глыздь задумался, откладывая нужную ему растительность - недалеко и не близко, зависит от того, с какой скоростью идти будете. Лутсе вам скажет алхимик Слюп, сто, тсетырьмя уровнями низе находится. Вот за это даю семьдесят восемь медных монет - и гоблин показал на отобранную кучу.

Ещё четыре уровня вниз:

- Заходите-заходите, сразу говорю, все эти подберёзовики, подосиновики мне не нузны - с ходу огорошил Колдыря Слюп, даже не увидев товара. - За остальное зе, вот вам пятьдесят три медяски. А вниз есё семь уровней.

- А что там внизу?

- Вот там и узнаете, у пастуха Хляпа, заодно и от остатков товара избавитесь.

- "Да, не густо" - пересчитывая вырученные медяки, пока шагал в шаг с этой огромной очередью по вырубленным в камне ступеням, размышлял Колдырь. - "Ну, хоть профессия на единицу повысилась".

Пока он спускался, гигантский колодец становился уже и на последнем уровне превратился в огромную дыру в земле, метров десять шириной. На краю этой дыры стоял гоблин и, склонившись, вглядывался в уходящую в глубь темноту. Надпись над его головой гласила, что это и есть пастух Хляпа. Как только Колдырь подошёл к нему, тот обернулся и, протянув одну медную монету, заявил:

- Давай грибы - а получив их, не задумываясь, пошвырял в тёмный провал.

Между тем, к провалу в земле подходили и другие гоблины, и все, туда что-то швыряли: помои, объедки, остатки от мёртвых животных, а может и гоблинов и даже живых гоблинов, похоже, чем-то провинившихся заставляли туда прыгать. Видимо любая органика, принималась дырой с благодарностью.

Колдырь с любопытством склонился над тёмным провалом, и тут же отпрянул. Огромная жучья морда надвигалась оттуда по дороге очищая стены от налипшей на них еды. Когда голова существа показалась над поверхностью, оно не стало заползать на

уровень, а вытянувшись своим белым телом, поползло вверх, цепляясь небольшими лапками, растущими возле головы за следующий уровень. Личинка оказалась в длину метра три, а в ширину около метра и Колдырь стал догадываться, что за коконы висят сверху, освещая окрестности.

- Там, из яиц горного зука, под присмотром зуткого монстра, вылупляются и растут лисинки - показывая вниз, проговорил Хляпа - только, ты их не полусис, хи-хи-хи - гоблин погрозил кривым пальцем - знаем, засем ты явился, все хотят горного зука.

Колдырь сверился с указующим камнем, и тот недвусмысленно показал вниз.

- И что это за монстр такой?

- О-о-о, гоблины долго охотились на монстра и наконес поймали, с ним лисинки растут гораздо быстрее, хи-хи-хи - гоблин потёр ладони друг о друга - и нам хоросо и дракону.

- А дракон тут причём?

- Не присём - Хляпа стал серьёзным, а голос сделался злым - прыгни, да узнаес.

- Ну ладно - хмыкнул Колдырь - "Всё равно другого пути туда нет" - и с места, под удивлённые взгляды гоблинов, оттолкнувшись подальше от стены, полетел вниз.

К его удивлению летел он не так и долго и наткнулся на дно провала, которое с гулким звуком, выбило из него дух, совершенно неожиданно. Отмахнувшись от информации о паре увечий Колдырь, вытащил заряженное перо гарпии и оглянулся вокруг. Внизу провал, довольно таки сильно расширялся, образуя по краям глубокие гроты. По дну и стенам, среди отходов жизнедеятельности гоблинов, ползали личинки разных размеров, заглатывая всё, что попадалось им на пути. Кое-где встречались, горки из огромных яиц, залитые каким-то раствором, напоминающим бетон, так что оторвать такое яйцо от пола не представлялось возможным. Никакого монстра видно не было и Колдырь, зайдя поглубже в грот, чтобы на него не попадали прилетающие сверху отбросы, принялся обследовать местность.

Через какое-то время сверху спустился громадный жук, и пришлось немного от него побегать, пока тот искал себе место для кладки. В конце концов, покрутившись на одном месте, жук поднатужился и вывалил целых четыре яйца, завалив их сверху дурно пахнущим раствором, затем, растопырившись и загудев как вертолёт, умчался вверх. А к наложенной куче устремился гремлин, явно намериваясь свиснуть яйца, пока раствор не засох.

Вы обнаружили клад!

Вскоре Колдырь нашёл нужного монстра, сомневаться не

приходилось, по тому что, кто же такой крокодил, если не монстр? Да и камень чётко на него указывал. А после прочтения имени, сомнения совсем отпали "Зверушка" - "только у русалок такие дурацкие имена". - Выглядела она не важно, во всяком случае, была совершенно не подвижна и даже, когда Колдырь пихнул её ногой, только цепи зазвенели, идущие от её лап и шеи к вбитым в породу костылям.

- "И как такую тушу спасать? Я её даже не подыму, может Нак её потащит? Хотя Змейка, насколько помню, категорически отказывалась к нему в рюкзак лезть. Цепи ещё эти" - Колдырь подёргал их без особой надежды.

Так ничего и не придумав, он решил испытать проверенный способ. С усилием открыв крокодилу пасть, он воткнул туда булыжник побольше и, полоснув себе по руке ножом, стал кормить её кровью. Очнулась она, примерно на втором литре, и сразу попробовала захлопнуть пасть, но не тут то было, каменюка даже не треснула. В бешенстве, замотав головой и хвостом, извиваясь всем телом, она задела, не успевшего отскочить Колдыря, отчего тот, пролетев некоторое расстояние, грохнулся прямо на ближайшую кладку яиц, перемазав их кровью. Зверушка, выпихнув камень изо рта, немного подергалась, громыхая цепями но, не достигнув никакого результата, уставилась на Колдыря злыми глазками.

- Зато ты очнулась - присаживаясь на яйца жуков поудобнее, проговорил он прямо ей в глаза, но безрезультатно, ответа не последовало, да и взгляд её добрее не стал. - Так, будем рассуждать логически, раз ты, со своим сорок вторым уровнем, не можешь порвать эти цепи, то мне и подавно бесполезно пытаться. Но кроме силы, есть ещё что? - Колдырь ткнул пальцем в сторону монстра, и та сглотнула слюну - правильно, магия. Только моя магия, пожалуй, тут бессильна, а для твоей нужна луна. - Колдырь расстроено подпёр подбородок ладонями - интересно, что проще луну с неба достать или тебя на поверхность вытащить? - И сам же ответил - в обоих случаях нужно чудо!

Он посмотрел на заполненную шкалу божественной энергии - "и как этим пользоваться? Что вообще можно сделать с таким количеством энергии? Может просто желание загадать?" - Колдырь принялся загадывать разные желания, типа: чтобы они оказались на поверхности, чтобы Зверушка приняла свой истинный облик, чтобы свет луны проник сюда. К сожалению, никакого чуда так и не произошло. Он загадывал и: чтобы цепи порвались, и чтобы нашёлся какой-нибудь выход, даже вытащил указующий камень и облазил с ним всю пещеру.

- Да что такое, уже час ночи - Колдырь встал по середине

провала и посмотрел вверх, откуда, то и дело прилетал разный мусор и виднелся свет от сияющих коконов. - Зачем эта энергия нужна, если она никакого чуда сотворить не может - заорал он, сжимая камень в руках - ну хоть малюсенький кусочек луны - и в сердцах бросил камень вверх. Шкала божественной энергии мгновенно опустела, а камень на мгновение сверкнул, или это только показалось.

Колдырь подобрал артефакт, упавший к его ногам и прочитал изменившуюся информацию:

Указующий камень, содержит в себе 0,7 грамм лунного грунта.

Даже не зная, что сказать по этому поводу он с камнем направился к Зверушке и, аккуратно приблизившись под её настороженным взглядом вытянув руку, положил камень ей на нос. Руку он отдёрнуть успел, пасть её хлопнула, и камень оказался у неё во рту. Она прикрыла глаза, её фигура стала медленно изменяться, что выглядело довольно неприятно, особенно когда превращалась морда и вытягивались задние ноги с одновременным укорачиванием хвоста, но через минуту всё кончилось. На земле оказалась лежащая на животе красивая девушка, если конечно не обращать внимания на спутанные грязные волосы и чумазое, кое-где исцарапанное тело.

Девушка, под звяканье цепей, медленно поднялась, вставая на дрожащие ноги и придерживаясь руками за стену, затем аккуратно вынула указующий камень изо рта, словно боясь его потерять, и сразу закашлялась, прислонившись к стене и прижимая камень к груди. Наконец она подняла голову и посмотрела каким-то упрямым взором своими белыми глазами без зрачков на Колдыря.

- Дай мне сил - охрипшим голосом приказала она.

Тот с готовностью подошел, вытягивая вперёд руку и доставая нож, но так и не успел вскрыть себе вены. Схватив его рукой за ворот и неожиданно сильно притянув к себе, второй рукой обняв его за шею, она фактически повисла на Колдыре и её сухие, потрескавшиеся губы впились в него, открывая ему рот, куда затем устремился её язык.

Вас поцеловала русалка! Внимание, ваши характеристики изменены!

Интеллект +1

Мудрость +1

Вылетая из игры, он успел обратить внимания как значения на всех шкалах, и жизни, и бодрости, и манны и даже ярости пошли вниз.

- "Может это как-то связано?" - Раздумывал Толик, хлебая горячий кофе - "может ли быть, что из игры выкидывает из-за резкого падения всех жизненных показателей персонажа. А почему раньше не замечал? Да потому, что не обращал не на что внимания, трудно отвлечься, когда тебя голая девчонка целует, а когда обратно входил, персонаж уже успевал восстановиться". - Решив остановиться на том, что из-за его пятидесятипроцентного восприятия капсула вытаскивает его из игры, как только фиксирует резкое падение жизненных показателей, он сделал последний глоток и полез в капсулу.

Первое что увидел Колдырь, открыв глаза, это небольшие грязные ступни лежащие друг на друге и качающиеся на пятке туда сюда, словно их хозяйка слушала весёлую музыку.

- Пу-рум пурум-пум-пум пу-рум - музыка и вправду была. Зверушка явно повеселела и выглядела гораздо лучше, хотя тело её оставалось таким же грязным, а волосы болтались патлами, но главное, цепи уже не держали её, а валялись в сторонке. На её бёдрах, прикрывая интимное место, лежал указующий камень, видимо касаясь его, она сохраняет человеческий облик. Сама она, прислонившись спиной к стене и напевая что-то под нос, переплетала знакомую Колдырю вещицу. Завязав последний узелок, она поманила пальцем Колдыря и, как только он подошёл и наклонился к ней, надела ему улучшенное ожерелье на шею, сопротивление от ментальных атак, составляло теперь восемьдесят процентов. - Ну и какие у нас планы?

- Если ты залезешь к гремлину в рюкзак, то мы постараемся тебя вынести на свободу.

- Согласна, только в рюкзак я залезу к тебе, камень не забудь - и она, превратившись в мышь, уселась на указующий камень и в ожидании уставилась на Колдыря.

- "Что ж, это меняет дело, мышь это не крокодил" - аккуратно взяв камень вместе со Зверушкой, он запихнул их в свой рюкзак, при этом почувствовав себя почему-то котом в сапогах. - "О, чёрт, а наверх то, как забираться?"

Самым эффективным, оказалось, вбивать шипы, растущие из костяшек как продолжение запястья, в щели скальной породы, а затем подтягиваться на них, словно альпинист на костылях. Ловкости явно не хватало, и продвижение вверх проходило медленно и тяжело, последние свободное очко Колдырь бросил в силу, для более успешного вбивания шипов и подтягивания. Трещины в скале были не везде, шипы вбивались не с первого раза, да и ломались иногда и все кулаки были в крови. Иногда приходилось убивать и скидывать вниз личинок, так как они

ползли слишком медленно и занимали слишком большую площадь, при этом были явно не прочь перекусить белками, жирами и углеводами, принадлежащими Колдырю. К счастью они были не очень поворотливыми, единственная проблема, из них вытекала довольно вонючая жидкость белого цвета. Чуть выше середины пути пришло сообщение:

Получено достижение "каменный кулак - 2", благодаря тренировкам до кровавых ран, ваши кулаки приобрели прочность камня. Урон при ударе кулаком +2. До следующего повышения осталось разбить кулаки до крови 1000 раз. Слава +1

А ещё через пару часов он, весь перемазанный внутренностями личинок, выбрался на поверхность под удивлёнными взглядами гоблинов. Лица гоблинов менялись, сначала удивление, потом ужас, а потом ненависть и все эти эмоции были направлены явно на Колдыря.

- Ты убил лисинок?! - Хляпа обвиняющее направил на него палец - сто ты сделал с монстром? - Остальные гоблины угрожающе придвигались ближе.

Отвечать Колдырь посчитал лишним и, вытащив указующий камень, побежал, сразу туда, куда тот указывал. Камень не повёл на лестницу, идущую на верхние уровни, а указал куда-то в бок, заведя в какие-то древние туннели. Петляя по тёмным коридорам, преследуемый толпой гоблинов он, наконец, добрались до выхода, который почему-то не охранялся.

На улице уже был день, солнце освещало склоны гор, а свежий ветерок разительно отличался от затхлого воздуха подземелья, где-то не далеко слышались перекаты горной речки.

- "Стой!" - прозвучал приказ в голове - "дальше я сама" - мышь, выскочив из рюкзака, остановилась перед Колдырём - "дотронься до меня камнем". - Как только он выполнил её пожелание, она превратилась в огромную кошку - "ещё увидимся" - барс мурлыкнул и запрыгал вверх по склону горы.

Вы выполнили квест "свободу русалкам - 4"

Репутация равновесие природы +1

Насладиться успешно завершённым делом Колдырю не дали, из пещеры вывалила толпа гоблинов. Пробежав вниз, он выскочил в небольшое ущелье и понял три вещи: первая, почему гоблины не охраняли местный выход, потому что эта локация принадлежала голему, огромному и каменному как скала. Вторая, это что ни какой горной речки тут нет, тут просто шла битва целого рейда с этим самым големом. Ну а третья понятная вещь, что сбежать от смерти не удастся, так как среди игроков рейда, находились известные ему личности, которые его уже заметили.

Только он успел всё это осознать, как почувствовал боль, сначала в спине, потом в животе, потом ещё раз и ещё.

Из груди и живота торчали кончики каменных копий - "похоже, гоблины первые добрались".

ГЛАВА 27

- Опять он! - воскликнул Турин, как только они снесли первую волну гоблинов, выскочивших сразу, за этим мелким гадом.

- Эй, что это значит? - Услышав его, Тайдула подошла ближе - ты что, знаешь этого урода, который паровоз притащил?

Про каменного голема уже позабыли, только несколько танков сдерживали его напор. Остальные игроки скапливались у входа в ущелье, наблюдая как, вываливаясь из пещеры, огромная толпа гоблинов строится в боевые порядки.

- Из-за этого Колдыря у нас остальные попытки и срывались - пришёл на помощь боссу Вбубендам - сейчас не до этого, надо решить, что дальше делать?

- Да нет! До этого! - Орчиха сверкнула глазами - вам какие-то игроки мешают, а вы даже словом не обмолвились.

- Упс, чего это он там натворил? Всем гоблинам за его убийство репу с королевством на единицу повысят - флегматично вставила Мерзость.

- А я его знаю, видел, как он недавно с Джузом общался - в разговор влез "Очень добрый" - они потом в отдельном номере заперлись и к ним Аню-та и Таракан присоединились.

- Что? - Обалдело посмотрел на него Турин.

Тайдула оглядела застывшие лица игроков клана "Мать порядка" и вдруг захохотала:

- То есть ха-ха-ха, вас раз за разом ха-ха-ха, кидает какой-то нуб, а вы думали ха-ха-ха, что это случайность? - Она резко оборвала смех - короче, деваться нам некуда, этот бой мы вместе с вами проиграем, но больше не зовите, млечные вас как лохов кинули! Получается, они каждый раз знают, какую локацию вы захватить пытаетесь. Ищите стукача! - Затем обернулась в сторону пришедших в движение рядов гоблинов и крикнула во всю глотку - Хур-ра-а! - Посылая всех игроков рейда в героическую и смертельную, но совершенно бесполезную атаку.

- Ты чего спал что ли? - Спросил "Проклятые рудники", когда полупрозрачное тело Колдыря приняло нормальный цвет, ожило и, заказав кофе, уселось напротив гоблина, зевнув и сладко потянувшись - время уже пять часов!

- А-а - Колдырь махнул рукой - ночка беспокойная выдалась.

- Я и вижу, с утра тут, твой труп болтается.

Внимание! Общее сообщение!

Жители Драконьего города, опасность нависла над вами! Мёртвый город снова переполнен, и армия нежити движется на вас! Встаньте на защиту своего дома!!!

- Это ещё что за хрень? - чуть не подавившись кофе, спросил Колдырь.

- Эвент такой, примерно раз в месяц, может два, происходит. Допивай, пойдем, поучаствуем.

- А что дают?

- Ничего не дают, так, плюс один к репе города и всё, да и то, если отразить удастся - посмотрев на изумлённое лицо Колдыря, Рудники решил пояснить - если не отразим, то нежить захватит город и тут не будет спокойствия, пока всю не перебьют. Даже воскреснуть негде будет, сразу нежить нападает.

- И что так сложно с этой нежитью? - Колдырь допил кофе и они, выйдя из трактира, направились в сторону реки.

- Когда как. Принцип такой, чем больше на полях дракона игроки убивают друг друга, тем больше в Мёртвом городе нежити скапливается, причем с характеристиками убитых игроков. Когда количество мёртвых сравнивается с количеством нейтралов, нежить нападает на Драконий город. Ну и сам посуди, нейтралы в основном нубы, а на полях дерутся все подряд, и хаи там тоже мрут, да ещё и онлайн во время нападения не все игроки, хорошо, если половина будет.

- А хаи не помогают?

- А зачем им просто так помирать, шмот ломать, опыт терять, они в основном все в своих фракциях отсиживаются. Те кланы, у которых тут собственность есть, помогают, конечно, куда им деваться. Ну и так, кому по приколу вместе с нубами в толпе повоевать. Проблема в организации, нубы идут толпой и мрут как мухи, а нежить, потом и хаёв вырезает.

- Так зачем мы идём тогда?

- А затем, что нежить то всё равно убить надо, или ты готов без игры неделю сидеть? То-то. Чем больше уложим сейчас, тем меньше их потом по городу шляться будет, тем быстрее всё это кончиться и можно будет нормально играть.

Игроки стеклись к реке и собирались группами вдоль берега, наблюдая, как на той стороне нежить добивала оказавшихся там, так не кстати, вояк. На этой же стороне, стоял гвалт и суета.

- Чего ждём, айда на ту сторону.

- Ого, смотри там лич шестьдесят седьмого уровня!

- Блин, чё админы тут замутили не вовремя, мне на поля надо.

- Фигли твои поля, сюда переправятся, нормальному качу

крышка.

- А это чего за монстры там подходят? Кто с такими воевать тут будет?

- Без хаёв вообще не реально!

- Всем стоять! На ту сторону никто не лезет! Вот от той пристани и до драконьей скалы, за оборону отвечает клан Караван-сарай, все слушаем наших координаторов! - Это уже крикнул огр из фракции Ветер хаоса, а возле берега стали появляться его соклановцы, пытающиеся навести порядок, расставляя игроков и отдавая приказы.

- Горыч, За скалой есть кто? - крикнул Рудники.

- Не знаю - ответил огр - туда вроде несколько крашеных с Перчиком пошли.

- Мы туда тогда - Рудники махнул рукой налево, в сторону драконьей скалы. Огр молча кивнул, а рудники уже тише добавил для Колдыря - здесь куча мала будет, слишком много нубов, да и без нас они справятся. А за скалой вечно народу не хватает, да и Перец вроде не плохо командует, банда у него сработанная.

- Гадкий, Телль, пошли! - Заорал кто-то прямо им в ухо. Колдырь и Рудники обернулись, позади них стояла огромная, толстая трольчиха с, как ни странно, миловидным лицом - чего смотрите? Мы с вами! - сзади к ней приближались два персонажа с луками, у всех троих был двадцать первый уровень - не парься, мы бывалые - и Дуся хлопнула Рудники по плечу.

- Заметно - покосившись на красные имена, ответил Рудники, и направился к скале.

- Куда мы? - спросил дроу со странным именем "Телль, Вилли Телль".

- На войну. Заодно на настоящих пекашеров посмотрите, а не таких оболтусов как вы! - ответила Дуся беззлобно и, водрузив дубину на плечо, зашагала вслед за гоблином.

Обойдя скалу, они вышли к самому началу реки, где она вытекала из большого озера, в котором скапливалась вода, стекающая с окрестных гор. Семеро персонажей сидели на камнях, и что-то обсуждали, поглядывая на другую сторону реки, причём все они Колдырю были знакомы. Ну Чиста-плюй то, уже поднявшийся до двенадцатого уровня, похоже присоединился к компании пекашеров, даже успел имя покрасить, хотя зачем донатору нужно разбоем промышлять, непонятно. А вот что здесь делает Вазиль, оставалось только гадать, значка клана у него не было, хотя принадлежность к фракции осталась, да и ник вполне обычного цвета.

- "Да что вообще, шестьдесят восьмому уровню, делать среди нубов, где самый старший, Перчик, имеет всего сорок

седьмой?" - задался вопросом Колдырь - "интересно, он знает, кто его в бою с гарпиями подставил? А вдруг, его из-за меня из клана выгнали?"

- О, подкрепление прибыло - повернулся ко вновь прибывшим Перчик - так, тебя Гадкий или Робин звать? - Обратился он к эльфу.

- Гадкий, а этого - Дуся кивнула на дроу - Теллем зови, Вили и Робин только я их называю.

- Ясно, короче диспозиция тогда такая, вы двое на скалы, в первую очередь отстреливаете личей, и не разбрасывайтесь, стреляйте в одну цель, пока не убьёте. Дуся, ты в первую линию, слева от меня, дальше за тобой Чиста-плюй, справа ты Карачун, Колдырь, ты рядом с ним. Дубровский, Рудники, вы по флангам, уничтожаете всех, кто нас обойти попытается. Крат ты за строем стоишь, твоё дело станить, высунулся, наложил паутину, убрался, понятно? Кротейя, тебя тоже касается, стоишь за спинами магией поддерживаешь. Вазиль, ты как договаривались, в бой не лезешь, только в крайнем случае, главное держишь ауру жизни и лечишь. Так-с, начинается, похоже.

Толпа нежити, на другой стороне реки, заметно увеличилась, среди простых зомби и упырей, стали появляться более высокоуровневые мясники, тёмные рыцари, личи и вампиры. Нежить зашевелилась, личи придвинулись к самому берегу и начали колдовать, замораживая реку и прокладывая ледяные мосты. Колдырь, стоя возле самой воды, видел, что такое происходит по всему берегу и толпы нежити, шаг за шагом двигаются вслед за колдунами. Те, что пониже уровнем идут по краям, многие валяться в воду и продвигаются уже в плавь.

- Гадкий, Телль, на других не отвлекаемся, только личи - командовал Перчик - у кого есть дальний урон, тоже по личам. Дубровский, Рудники за пловцами следите.

Колдырь пульнул несколько раз ядовитыми дротиками, но быстро понял, что эффекта от этого нет, на нежить яд не действовал. Зато когда стрелки общими усилиями завалили первого лича, Колдырь его быстро поднял, пока тот не превратился в труху, получился всего пятнадцатый уровень, но кое какой урон соседнему личу, он успел нанести, прежде чем его убили.

Вскоре стало не до обстрелов, ледяной мост приблизился вплотную к берегу и пятеро игроков, выстроившись в линию, принялись сдерживать толпу нежити, рвущуюся на сушу. Из всех пятерых, танком или стражем, можно было считать только паладина Перчика, ну Чиста-плюя более-менее, хотя он и не имел класса, но по шмоту и направлению развития, в будущем явный

танк. И крушитель Дуся, и палач Карачун, заточены больше на урон, чем на защиту но, имея большое количество жизней и не самый маленький уровень, у Карачуна тридцать седьмой, за танков вполне могли сойти.

Единственное слабое звено тут был Колдырь - "да у меня интеллект, больше чем выносливость, и манны больше чем жизни, какой из меня танк!" - Отбиваясь то щитом, то мечом думал он. Выручало то, что по краям шли низкоуровневые мобы, да Карачун слева, махал секирой так, что заодно частенько сносил соперников Колдыря, ну и аура жизни Вазиля неплохо восстанавливала здоровье и ослабляла нежить. Справа Рудники успевал и берег зачищать от тех, кто вылезал из воды и помогать Колдырю, когда на него накидывалось слишком много соперников.

Оставшиеся личи отошли в задние ряды, восстанавливать манну, потраченную на строительство ледяного моста, но Перчик всё не успокаивался и орал лучникам.

- Личей, личей отстреливайте, по площадям начнут бить, нам хана! - И добавлял остальным успокаивающим тоном - не суетимся, держим аккуратно, на рожон не лезем. Работаем методично и терпим, без срывов. Крат, вон того мясника попробуй застанить, Кратейя, немного ближе к правому флангу работай. Петов не забывайте отводить, чтоб они восстанавливались.

Питомцев было всего два, огромная псина Чиста-плюя девятого уровня и единорог Вазиля, почему-то всего лишь восьмого уровня, видимо он его недавно раздобыл. Оба помогали Чиста-плюю, по очереди меняясь на восстановление, так как на их лечение Вазиль не тратился.

Вскоре мелкие мобы начали заканчиваться и в бой уже вступали рыцари, мясники и вампиры, причём всё более и более высокого уровня. Вазиль уже не успевал всех лечить и сосредоточился в первую очередь на лидерах, а Чиста-плюю и Колдырю пришлось обходиться своими средствами и употреблять зелье жизни. Колдырь правда ещё и ярость в жизнь переводил, с помощью сути энергии, хоть её и не много, всего одиннадцать единиц, но от такого количества ударов она быстро накапливалась.

Наконец, свой удар нанесли трое оставшихся личей, три взрыва холода, последовали один за другим, песок под ногами тут же стал скользкий и твёрдый, движения сначала замедлились, а потом и вовсе стало невозможно пошевелиться, жизнь пошла вниз. Первыми умерли питомцы, затем, так и не успев оттаять Чиста-плюй, несмотря на то, что стан скоро прошёл, строй начал

ломаться, несколько мобов прорвались и схватились с Кратейей и Кратом. Колдырь выжил, во-первых, у него сопротивление к холоду, а во-вторых, сработал последний шанс, и он успел всю оставшуюся манну перевести в жизнь.

- Рассыпаемся, я прикрою - крикнул Перчик - выпускаем нежить на берег.

Игроки бросились назад, перестраиваясь полукругом и стараясь быстрее добить прорвавшуюся нежить, пока Перчик, под божественным щитом сдерживает остальных. Но не успевали, щит слетел, и жизнь паладина пошла вниз.

- Отходи, я их подержу - на помощь Перцу бросилась Дуня, размахивая дубиной - кому-то командовать надо.

Тот кивнул ей и отпрыгнул назад.

- Подвинься - рядом с Колдырём откуда не возьмись, оказался Лежебока, уже четырнадцатого уровня, кстати, и тут же появился его питомец, всего пятого уровня, но очень ловко хватающий своими колючими ветвями противников.

- Ого! - подивился Колдырь на такой прогресс - а ты тут, какими судьбами?

- Чиста-плюй сообщение прислал, от тебя же просьбы не дождешься - пуская магическую стрелу своим посохом в ближайшего мясника, он укоризненно посмотрел на Колдыря.

Дуня продержалась секунд тридцать, пока её не убили и толпа нежити, хлынула на берег. Еле успевшие отступить игроки расставились между двух скал, на которых расположились лучники.

- Хана нам - взглянув на выстраивающуюся для атаки высокоуровневую нежить, проговорил Карачун.

- Не ссы, прорвёмся! - Брякнул Крат.

- Эй, кидайте группу, а то ваша дурацкая, аура жизни нас ослаблять будет - донёсся сзади хриплый голос.

Все обернулись, кричал явно Возмездие, недалеко от которого стояла Весна с мрачным выражением на лице.

- Дубровский, Рудники, бросайте всё, как хотите, прорвитесь, но добейте личей - скомандовал Перчик, затем обернулся к подошедшим упырю и зомби - вы вампиров на себя берёте, а то с нас они хп восстанавливают. Эх, понеслась - и он опустил меч, на уже подошедшего тёмного рыцаря.

Как только строй нежити смешался, Дубровский вскочил на скалу и сиганул с неё, перепрыгивая через ряды врага и приземляясь на корточки. Затем быстро поднялся и побежал вперёд, работая своими узкими клинками, как настоящий мастер мечей и уводя за собой, целую толпу. "Проклятые рудники" было проще, как вор, он сумел пробраться сквозь ряды нежити в

невидимости, однако его тоже в конце заметили. Оба успешно добрались до личей и, сбивая им каст заклинаний, вступили с ними в бой осыпаемые градом ударов, они всё-таки замочили двух личей, третьего добили лучники, его хп после ударов Рудники уже было в красной зоне.

Несмотря на то, что теперь лучники перевели стрельбу на ближайшие цели, без ловкачей, общий урон резко снизился. Нежить пошла тридцатых-сороковых уровней и фактически весь натиск сдерживал Перчик, Вазиль сосредоточился на лечении его да Карачуна, как основного дамагера наносящего урон. Остальные игроки были слишком низкоуровневыми и годились лишь на отвлечении мобов на себя, да и то не надолго. Вот Колдырь и улетел на возрождение, сразу после Крата, попав под удары мясника и тёмного рыцаря.

- Ну что там? - спросил Рудники, как только Колдырь появился в "Последнем приюте".

- Слив похоже - заказав себе сбитня, Колдырь уселся напротив и расслабился.

Через некоторое время Колдырю пришло сообщение от Возмездия:

- Ты в игре ещё?

- Да.

- Завтра с утра идём. Ты в приюте?

- Да. Куда пойдём?

- За наручами, забыл совсем? Щас зайду.

И он, правда, через минуту зашёл.

- Как там? - снова поинтересовался Рудники.

- Да всё нормально. Там клан Странники примчался, глава у них ещё кошка, Ши зовут - и уже тише, покосившись на "Проклятые рудники" добавил Колдырю - короче договорились, завтра с утра? Чем раньше, тем лучше. А то, потом опять ждать придётся.

- В восемь? - поморщился Колдырь. Ну не любил он рано вставать по выходным и, видя, что Возмездие кивнул и направился к выходу, спросил - а ты куда?

- У меня ещё дуэль с Весной. Только собрались драться, а тут этот ваш, Чиста-плюй, сообщение ей прислал, попросил помочь, вот мы дуэль и отложили, а я за компанию с ней решил посмотреть, что там за война у вас. Тьфу ты, чёрт! Как так-то?! - Возмездие вдруг поменял направление, и направился к стойке.

- А я то думал, как ты в нашем бою оказался? А чего не идёшь? - удивился Колдырь, когда упырь вернулся с медовухой и уселся рядом.

- Да она меня из врагов удалила зачем-то! Вот и делай

людям добро, всё насмарку! - И все трое, посмотрев друг на друга, неожиданно заржали, захлёбываясь напитками.

Поздравляем! Ваша команда победила в бою - нападение на Драконий город!

По количеству участников, сражение признано эпическим, количество полученного опыта увеличено.

Вы участвовали в отражении атаки на Драконий город, репутация Драконьего города +1.

ГЛАВА 28

- Опять нажрался - проговорила левая голова, прищуривая узкие глаза.

- Пускай повеселится на последок - хмыкнула правая, беспричинно выставляя на показ свои стальные зубы - главное не откланяться от плана.

- А как же, равновесие - попыталась высказаться средняя голова, имеющая слабый призрачный вид - эта сила может уничтожить всё.

- Заткнись, у тебя нет право голоса - довольно улыбнулась правая голова.

- Когда будет своя сила, тогда и рассуждай о ней - поддержала левая.

Проснулся Колдырь ровно в шесть тридцать пять, а всё из-за упыря, который, бухнув перед ним кружку, проговорил прямо в ухо:

- Пей и пошли скорее, пока там нежити мало.

В кружке оказался прочищающий мозги, помидорный рассол - "странно, откуда здесь такое?"

- Похмельные эффекты надо же как-то снимать - ответил упырь на невысказанный вопрос - ну, может, пойдём уже, нам ещё свитки портала в Драконий город покупать.

- И где эти наручи, и почему в такую рань надо? - спросил Колдырь, когда немного пришёл в себя, и они собрались отправляться, оставив Рудники досыпать на лавке.

- В Мёртвом городе! Пока новых мёртвых не наплодили, есть шанс туда пробраться, или ждать нового нашествия. Хотя за ночь по любому на полях дракона кто-нибудь помер.

Несмотря на раннее, воскресное утро, народу хватало, не у всех же часовой пояс совпадает с игровым временем, так что Возмездие прав, ночью наверняка проходили бои. Свитки портала продавались у рунных мастеров и стоили, целый золотой за штуку.

- "Надо не забыть Рудники золотой вернуть за присланный свиток в храм холода" - Колдырю стало неудобно, он до сих пор, кроме "спасибо", ни как не отблагодарил гоблина за помощь.

Мёртвый город находиться на дальнем краю полей дракона и перебравшись на другую сторону реки, они пошли вдоль неё, а затем повернули вдоль горной гряды, делая крюк и обходя основные места боёв. При этом приходилось ступать тихо и постоянно оглядываться, что бы, как сказал упырь:

- Попробовать дойти до места целыми и невредимыми с первого раза.

Впрочем, Колдырь решил подстраховаться и вытащил указующий камень.

- Что это? - Глядя, как Колдырь вытянул руку вперёд, с зажатым в кулаке камнем, спросил Возмездие.

- Камень. Дорогу указывает. Безопасную.

- Полезная штука - хмыкнул упырь.

- "Да!" - Подумал Колдырь, когда пришло сообщение:

Получено достижение "неутомимый - 1", вы делитесь своей энергией, не задумываясь, и ваш организм стремится восполнить потери. Восстановление бодрости +1 в минуту. До следующего повышения, необходимо 100 раз пожертвовать своей энергией. Слава +1

Вы первый, кто достиг этого достижения. У вас появляются "последние силы", как бы вы не уставали у вас всегда останется единица бодрости. Слава +5

Мёртвый город выглядел вполне себе мёртвым городом, через полуразвалившиеся, низкие крепостные стены из тёмного камня, были видны пустые улицы, по которым ветер гонял пыль. Дома вдоль улиц, больше напоминали полуразрушенные склепы, из которых давно сбежали покойники. В центре виднелся дворец, напоминающий пирамиду древних ацтеков, с длинной лестницей на самый верх. По улице, от пирамиды, целеустремлённо брёл одинокий зомби, покачиваясь из стороны в сторону.

- Так и знал, нежить уже появилась - Возмездие походил вокруг, осматривая скалы, выбрал между камней местечко поукромнее и установил точку воскрешения - здесь, пожалуй.

- С ума сошёл, а если найдёт кто?

- Для этого - упырь вытащил свиток и указал на него - мы и потратились на свитки возвращения. Воскрешаешься, видишь враги, ломаешь печать и всё, ты в городе, в безопасности. Или ты предлагаешь, каждый раз, как мобы грохнут, от города сюда топать?

Колдырь вынужден был согласиться и, переложив свиток к себе в рюкзак, отобрав его предварительно у гремлина, установил точку воскрешения, рядом с точкой упыря.

Возмездие вёл проулками, стараясь обходить места, где их могла застать случайно шляющаяся нежить. Риск минимальный, нежить ещё не накопилась, но зачем лишние проблемы и задержки.

- Здесь вроде - упырь указал на небольшой особняк с заколоченными ставнями, окружённый ржавой, металлической оградой, за которой когда-то был сквер, от которого осталась

пара сухих коряг - значит так, твоё дело отвлекать, пока я наручи буду тырить - и он со скрипом оторвал доску, закрывающую окно.

- Кого отвлекать?

- Увидишь, залезай - он указал рукой на проём - первый раз проверочный, вряд ли получится, но попробуем - рассказывал он, пока Колдырь лез в окно и, забравшись следом, продолжил - по идее там должна быть собачка. Как она себя поведёт, я не знаю, скорее всего, наброситься - он остановился перед закрытой на засов дверью, ведущий, судя по всему, в подвал - отлично, туда никто не лазил!

- А почему я отвлекаю?

- Во-первых, ты не знаешь где наручи искать, во-вторых, они закопаны, и с моими способностями их проще и быстрее достать, в-третьих, ты сможешь дольше, чем я продержаться. Давай, открывай, сначала увидим, а потом обсудим.

Подождав, когда Возмездие спрячется за угол, Колдырь отодвинул засов и, прислушиваясь тихонько начал отворять дверь. Как только послышался тихий рык, Колдырь резко распахнул дверь и отскочил. Из подвала вырвалась огромная собака, чёрно-рыжей масти, он даже успел прочитать информацию над её головой: **Туз(96) - брошенный пес, охраняет добро хозяина**. Дальше наступила темнота.

Вы мертвы и будете воскрешены в ближайшей точке возрождения, через 11..10..9..

- Девяносто шестой уровень? - накинулся на упыря Колдырь, как только тот воскрес рядом - я даже пошевелиться толком не успел и как, по-твоему, его отвлекать надо?

- Не кричи. Поэтому и попробовали, чтобы узнать возможности, теперь можно и подумать.

- Но это не реально - Колдырь сбавил тон - псина не на наш уровень, слишком быстрая.

- Причём тут уровень, нам не надо с ним драться, а всего лишь отвлечь, взять вещь и уйти свитком, это же не инстанс, до конца проходить не нужно.

- Предлагаешь издалека, чем ни будь кинуть и на дерево залезть?

- Кстати мысль - Возмездие вскинул голову - он же теперь не заперт, небось, носиться по всему дому, ты его выманиваешь и залезаешь, куда ни будь повыше, не спасет, но задержит.

- Ещё лучше, если нежить, какая, поблизости будет - воодушевился Колдырь.

Обсуждая нюансы, они отравились на второй заход. Целых полчаса потратили на изучение местности вокруг особняка и выработку действий. Нежити, к сожалению, если и стало больше,

то ненамного и от планов натравить её на собачку пришлось отказаться.

Колдырь залез на крышу дома, стоящего напротив выломанного окна в особняке. Пёсика видно не было, похоже, он не желал отходить далеко от охраняемой им вещи. И Колдырь подал знак Возмездию. Упырь подкрался к проёму, прижимаясь к стене здания и, швырнул в окно, специально заготовленный для этой цели булыжник. Послышался сначала стук упавшего камня, затем рык и торопливо стучащие по полу когти. В комнату с окном вбежал зверь и принялся обнюхивать углы, в поисках врагов, тут же в пол рядом с его носом воткнулся ядовитый шип.

- Чёрт! - выругался Колдырь, на таком расстоянии было трудно попасть, пёс никак не находил врага и была вероятность, что он учует упыря. Наконец с четвёртого раза Колдырь попал.

Вы находитесь в бою - "нападение на Туз"

Псина с агрилась и теперь не нападёт на упыря, пока не убьёт Колдыря. Выскочив из окна, собака большими прыжками понеслась через сквер на другую сторону широкой улицы, похоже намериваясь с ходу вскочить на самый верх. Колдырь, перебегая на другой конец крыши, оглядываясь, ещё успел заметить, как Возмездие прыгнул в окно и исчез в глубине здания. Затем стало не до того, пёс, не замедляясь, сиганул прямо с земли на крышу. Колдырь пролез в слуховое окно чердака и тут же прыгнул в люк, ведущий в нижнее помещение, оттуда побежал через различные комнаты, захлопывая за собой двери, по заранее разработанному маршруту. Собака ломилась за ним, громко рыча и на ходу проламывая гнилые доски дверей. Наконец она его догнала, в каменном подвальном помещении, в котором почему-то стояли гробы.

- *Я всё* - отправил Колдырь, заранее заготовленное сообщение упырю, когда почувствовал челюсти на своей ноге - "надеюсь, он успел".

Вы мертвы и будете воскрешены в ближайшей точке возрождения, через 11..10..9.. ..1..0

Вы воскрешены, войдите в жизнь с новыми силами!

- Привет! - сказала Мерзость и воткнула в Колдыря один за другим два клинка.

Вы находитесь в бою - "нападение на Колдырь"

Вы мертвы и будете воскрешены в ближайшей точке возрождения, через 11..10..9..

- "Чего-то эта надпись слишком часто, последнее время стала появляться" - **..1..0**

- И ещё раз - в Колдыря снова воткнулись кинжалы - на всякий случай - проговорила Мерз.

На этот раз он успел заметить за её спиной ещё несколько членов клана "Мать порядка".

Вы мертвы и будете воскрешены в ближайшей точке возрождения, через 11..10..9..

"выход"

Толик сидел на кухне, пил кофе и задумчиво глядел в окно, на кружащиеся хлопья снега. Денису он позвонил сразу же, как вылез из капсулы, впрочем, безрезультатно - "Да и чем он поможет? У Джуза ещё помощи можно попросить, только для этого в игру надо войти. Где меня тут же грохнут, и что ещё млечные потребуют за свою помощь?" - Голова была пустая, думать не хотелось, а сами собой умные мысли не появлялись. Так что Толян решил войти в игру через пару часов, вдруг его оставят в покое - "на что надежды мало" - да и Возмездие должен же заметить, что Колдырь пропал - "интересно, откуда эти анархисты узнали, где моя точка воскрешения?" - А если опять убьют, то в игру больше пока не входить и завтра посоветоваться с Денисом.

"вход"

Колдырь сразу попытался вытащить свиток перемещения, но не нашёл его, как и всего остального. В рюкзаке одиноко лежал квестовый клубок старухи, деньги тоже исчезли, да и от одежды, кроме набедренной шкуры, остались только: амулет русалки, пару колец, поножи, куртка и сапоги. Указующий камень и пояс было реально жалко, хорошо ещё, что десяток перьев гарпии, как и четыре яйца горного жука, были у гремлина, его то не так легко обыскать.

- Цы-цы-цы - поцикала Мерзость, помахав свитком перед его носом - а мы уж тебя заждались.

В это время подошла Куница и Грэгори, который зачем-то вытащил верёвки.

- Турин, где бревно та, ну? - Заорала Куница куда-то в сторону.

- Привет! Нужна помощь, срочно! Меня поймали возле точки, рядом с Мёртвым городом. Клан мать порядка! - написал Колдырь сообщение и отправил Джузу.

Тут же он заметил сообщение от Возмездия, отправленное два часа назад, но отвечать, пока не стал, не до того.

- Иду - вскоре появился Турин и, вытащив бревно, сбросил его на ногу Колдырю, с интересом ожидающего дальнейших действий - точно не сбежит? Может ещё разок пришить?

- Не стоит, рюкзак я у него с первого раза обчистила -

покрутила головой Мерзость - просто репутацию с королевством гоблинов за его убийство, мне только после второго раза прибавили.

- Стой смирно - проговорила Куница, устанавливая рядом бревно - не боись, убивать больше не будем. Пойдёшь с нами, кое-что объяснишь и всё.

- И чего делают? - ответ пришёл почему-то от Таракана.

- К бревну привязывают - отписал Колдырь, уже не слишком рассчитывая на помощь.

- Не дай себя привязать!!! Делай что хочешь, попробуй убиться, и сразу выходи из игры на час!

Колдырь дёрнулся, но поздно, его руки уже были заведены назад за бревно, а Грэгори приматывал его к бревну, пока Куница держала.

- Я тебе кажется, говорил, что можешь перса удалять? - увидев его дёрганья, хмыкнул Турин.

Колдырь не слушал, поняв, что простые дёрганья результата не дадут, он применил "прыжок", навык сработал и, оказавшись в метре от бревна, он тут же нажал "выход".

В игру Колдырь зашёл точно через час, битва уже была в самом разгаре. Рядом мельтешил какой-то щит, прикрывая от огненных взрывов, сгустков тьмы, ядовитых облаков и других непонятных эффектов. **Дух-защитник(80)**, прочитал Колдырь его название.

- Он здесь! - Какой-то маг из клана "Мать порядка" послал несколько заклятий, одно за другим и щит испарился. В Колдыря заклятие пустить он не успел, перед ним образовалась Аню-та и, перемещаясь, словно огненный вихрь нанесла несколько ударов, сбив каст и добив мага.

Тут же на неё выскочила Мерзость, прикрывающая её Звёздочка и с дальнего камня показалась Куница, пустившая сразу несколько стрел в Аню-ту, от которых та еле успела увернуться.

- Дуглас, да где ты?

- Здесь - Дуглас прикрыл Аню-ту божественным щитом - Таракану помогал - и вступил в бой со Звёздочкой, в это же время на Куницу напал пегас Дугласа - он остальных держит на себе.

Зрелище несколько вводило в ступор, до сих пор Колдырь не видел массовых столкновений высокоуровневых игроков между собой. Игроки то появлялись, то исчезали, перемещаясь с огромной скоростью, при этом постоянно нанося удары, поддерживая и прикрывая, друг друга. Больше всего удивляло, как в этом хаосе выжил Колдырь, находясь в самом эпицентре

сражения. Одни только атаки магов, должны были его испарить впервые же мгновения.

За камнями, слышались звуки боя проходящего в некотором отдалении, видимо млечные напали с той стороны и теперь пробивались к Колдырю по одному - "а щит, похоже, Таракан послал, он же шаман".

- Не лезь ни куда - увидев движение Колдыря, бросила Анюта. Под неуязвимым щитом, к тому же чуть выше уровнем, она переигрывала Мерзость. Правда щиту оставалось держаться не долго, да и Куница скоро добьёт пегаса.

Появившийся на сцене Шатун, мгновенно оценил обстановку и бросился на самого сильного противника, уже в виде медведя. Вдвоём со Звёздочкой они начали теснить Дугласа.

Неожиданно за спиной Куницы образовался Джуз и воткнул в неё кинжалы. Рядом с ним возник маг и создал портал, из которого стали выходить игроки клана "Млечный путь".

- Привет - битва закончилась довольно быстро, и Джуз подошёл к Колдырю - извини, на твоё сообщение не ответил. Когда я оф-лайн, Таракану сообщения пересылаются.

- Да я не в обиде - улыбнулся Колдырь - спасибо за помощь!

- Ты то как? Свободен сейчас? Нам помочь не желаешь? - Не стал юлить Джуз.

- А что делать надо? - Вздохнув, спросил Колдырь - "не отказывать же теперь".

- Вот и отлично, пойдём к нам, всё обсудим - и Джуз повёл Колдыря к уже установленному магами клана порталу - не откроешь, сколько у тебя славы?

ГЛАВА 29

- Привет! - написал сообщение Возмездие - *ты не знаешь, как с Колдырём связаться?*

- Нет. А что случилось? - ответил Лежебока.

- На одном деле вместе были, потом он пропал куда-то. Напасть могли.

- У Рудники надо спросить, они в реале вроде друг друга знают. Я подойду в Последний приют.

- В Старом мире есть некий храм, в котором можно получить новые способности, но для этого нужны огневик и ледянник - Джуз сидя в кресле, покачивал бокал с вином - это всё, что я знаю. Остальное знает Аню-та, но сейчас она ничего не скажет, сам понимаешь, не желательно, чтобы такая информация попала не в те руки.

- То есть, вы хотите, чтобы я отправился в старый мир? - увидев, как Джуз кивнул, Колдырь продолжил - Я же всё потеряю? А если мне там не понравится, и я захочу назад?

- Ну что ты потеряешь? Все вещи, которые у тебя есть, мы у тебя выкупим, да ещё доплатим, выведешь деньги в реал и всё. И держать тебя там никто не будет, у тебя всего одиннадцать уровней, за пару недель восстановишь, а умения, навыки и достижения никуда не денутся, да ещё способность новая появится, одни плюсы, сам подумай - Джуз подлил ему вина. - Единственный минус это славу потеряешь, но я не думаю, что она так важна, всегда можно ещё накопить. Для прохода в Старый мир, нужно отдать сто двадцать единиц славы, если ты не знал.

- У меня только шестьдесят три - проинформировал Колдырь.

- Не волнуйся, это мы исправим - в зал вошла Аню-та - ну что договорились, отправляемся?

- Куда? - Опешил Колдырь - прямо сейчас?

- Туда! - Передразнила Аню-та - чего тянуть?! Поженимся да идём - пока Колдырь переваривал новую информацию, она обратилась к Джузу - а Он, не придёт? - Джуз с сожалением покачал головой, Аню-та резко развернулась и вышла, бросив через плечо - как приготовитесь, скажете!

- Э-эм, поженимся?

- Как муж принцессы, получишь половину её славы, как раз для визита к Горынычу хватит.

- А про кого она говорила, кто не придёт?

- Не заморачивайся - махнул рукой Джуз - давай лучше по

деньгам решим.

К ним вошёл гном, который, как оказалось, является казначеем клана, и скептически стал разглядывать выгружаемые Колдырём предметы. Только при виде яиц горного жука и перьев гарпии его взгляд выразил некую заинтересованность.

- Ну, за горных жуков, можно дать тысячу золотых, десять золотых за перья. За остальное - гном посмотрел на кучу растений вываленную гремлином и несколько шмоток, снятые с Колдыря - один золотой с натяжкой.

- Две тысячи короче - перебил его Джуз.

Колдырь кивнул, соглашаясь и не обращая внимания на скорчившего рожу гнома.

Ваш профессионализм вырос: травник - 5

Ваш интеллект повышается на 0,5 на каждый уровень.

Странное ощущение, из одежды только набедренная шкура и амулет, а в кармане огромные деньги, правда, ещё клубок оставался, с которым Колдырь не знал, что делать и одно яйцо, что делать с ним, он знал чётко - "ещё же наручи! Если конечно Возмездие их достал". - Колдырь проверил входящие сообщения и открыл так до сих пор и непрочитанное, от упыря.

- *Наручи у меня, ты куда делся?*

- *Извини, проблемы были. Встретимся в последнем приюте?* - написал Колдырь.

- *Хорошо, я там буду* - пришёл ответ вскоре.

- Мне в Драконий город надо, забрать кое-что - обратился он к Джузу.

- Кинжалы? - Сделал тот догадку и повернулся к гному - Хрясь, сходи с ним, там ценная вещь.

В кабаке находился не только Возмездие, но и Лежебока, оба сидели за столиком, находящёгося как обычно в трансе Проклятые рудники.

- И где ты был? - с ходу спросил Возмездие.

- Напали на меня, "Мать порядка", млечные выручили - он кивнул на гнома, пришедшего с ним.

- Мать порядка, это те, что тогда на гарпий нападали? - Вспомнил Лежебока - Они тебя что, всем кланом ловили? Странно как-то, что с тебя взять? Так, убить несколько раз, ради мести, для такого клана не серьёзно, да и как они тебя выследили?

- Самому бы знать хотелось - Колдырь с сомнением посмотрел на упыря - они меня зачем-то к бревну привязать хотели.

- Так нубов в плен берут - очнулся Рудники - привяжут, к чему ни будь и можно тащить куда хочешь, даже если пленник из игры выйдет, его тело остаётся на бревне.

- Как это? - Удивился Лежебока - этак любого можно в плен взять и шантажировать, бред.

- Никакой не бред, ты же когда из игры выходишь, можешь оставить своё тело на корабле или на телеге, а когда войдешь, твоё тело будет всё так же на корабле, а не в воде бултыхаться, тут та же система. Только любого в плен взять нельзя, это только с нубами работает, у остальных есть всякие умения, позволяющие со временем выбраться или умереть. К примеру, маг может по площади бить, пока верёвки не сгорят или сам не умрёт, а возродишься уже по любому, не там, куда тебя оттащили, а на своей точке воскрешения - прочитал Рудники лекцию.

- Может, уже делом займёмся, вечер уже - напомнил Хрясь.

- Да, сейчас, минуту ещё - Колдырь вытащил яйцо горного жука и протянул Рудники - забыл тебе за свиток и нож заплатить.

- Ты хоть знаешь, сколько это стоит? - гоблин аккуратно взял яйцо в руки и как будто даже смутился - да за эти деньги можно пятьсот таких свитков купить.

Гном-казначей вздохнул и посмотрел в потолок скучающим взором.

- Да ладно, ты мне реально помог - Колдыря сейчас больше интересовал клубок ниток, который дала ему старуха, забирая из рюкзака яйцо, он заметил, что тот светился - я без того свитка, даже сюда б не попал - Колдырь вытащил клубок и положил на стол.

- Это что? - тут же заинтересовался Хрясь, изумлённо глядя как клубок, покатился к Лежебоке.

- Лежебока, а ты еще класс не выбрал - прищуриваясь, спросил Колдырь, когда тот, поймал клубок и помотал головой - есть одна вакансия на волхва - и, увидев заинтересованность в его глазах, продолжил - класс эксклюзивный, вроде не у кого нет, предлагают бесплатно.

Лежебока кивнул и клубок, вырвавшись из его рук, покатился в сторону выхода, будущий волхв, бросился за ним и еле поймал, накрыв своим телом.

Вы выполнили квест "любимый ученик"!

Вами изучено новое умение "аура природы"

Репутация равновесие природы +1

Новое умение создавало ауру, радиус зависел от интеллекта и в данный момент составлял шестнадцать с половиной метров, которая восстанавливала все типы энергии и жизни или не жизни у всех союзников, на сотую часть от объёма этой энергии у хозяина ауры, в минуту. Проблема с затратой манны. Требовалось её столько же, сколько восстанавливалось в совокупности у всех видов энергии хозяина, к счастью радиус, а

значит и затраты, ауры можно уменьшить в разы, зависит от мудрости, пока что в пять раз, но уже при этом можно быть в плюсе.

Пока Колдырь всё это пытался изучить, гном причитал и выходил из себя:

- Ты обалдел, знаешь, сколько этот клубок стоит, почему нам не показал? - И обращаясь к Лежебоке - слушай, продай, зачем он тебе? Мы тебе любой класс поможем получить, ещё денег заработаешь! Ты же даже не знаешь что такое волхв, вдруг не понравится.

Лежебока на все увещевания только мотал головой.

- Когда отправишься за клубком, закупи всяких зелий, в общем, приготовься, как следует, и портальный свиток не забудь - посоветовал Колдырь - места там глухие. Ну что, в банк? - он повернулся к Возмездию.

- А чего ты всё продаёшь, уходить собрался? - спросил упырь.

- Какая разница? В Старый мир иду!

- Они попросили? - Возмездие кивнул на гнома - и скоро идёшь?

- Скоро! Какие-то проблемы? - Колдырь насторожился.

- Никаких. Я вот подумал, пока рано в банк идти, можно пару недель подождать.

- Мне сегодня надо! - Колдырь зло посмотрел на упыря, и, его осенило - это подстава какая-то? Может это ты, договорился с Турином, чтобы они меня в плен взяли, а когда бы моего перса удалили, ты бы и кинжалы себе забрал и наручи с ними поделил?

- Эй, ты же понимаешь, в какое положение себя ставишь? - обратился к Возмездию Хрясь - мы же потом тебя в покое не оставим!

- П-фф - упырь пожал плечами и расслабленно развалился на стуле, - чего взъелись? По договору через пару недель банк разрешит забрать кинжалы, за день до этого я обменяю их на наручи. И ни днём раньше!

- Ну, ты и гад! - не сдержался Колдырь и вместе с расстроенным гномом, которому не удалось приобрести ни одной ценной вещи, вышел из заведения и отправился на портальную площадь. Оттуда они и переместились в Старград, столицу Стального порядка.

Старград напоминал классический европейский средневековый город с главной площадью, мощеной брусчаткой, на которой они и оказались в окружении храмов, ратуши и рынка. В храме бога "Купи" их уже ждали. Хрясь по быстрому доложил результаты командировки Джузу и после кивка полуослика

исчез.

- Какая разница? - переглянувшись с Джузом, обратилась к Колдырю Аню-та - вернёшься да заберёшь свой артефакт, вряд ли ты в Старом мире захочешь остаться.

- Конечно! - подтвердил Джуз - а мы тебе поможем, если что.

- Может, начнёте? Темнеет - кроме Джуза, Аню-ты и Колдыря в храме находился Дуглас, в простой, дешевой одежде он выглядел странно. Кстати Аню-та почему-то одежду не сменила и, даже оружие было при ней.

Церемония получилась скромная и какая-то нелепая, к статуе бога, в глубине храма они подошли вдвоём. Огневолосая красавица в белоснежном одеянии рядом с бледным ледянником с серебристыми волосами на голове, а из одежды только шкура вокруг пояса. Джуз и Дуглас держались немного сзади.

- Чего делать то надо? - Спросила Аню-та нервным голосом, обернувшись к Джузу.

- Вы хотите заключить союз между мужчиной и женщиной? - прозвенел голос в тишине храма.

- Да - тут же ответила Аню-та.

- Да - после небольшой задержки, повторил Колдырь.

- Вы пойдете, друг за другом и в пекло и в вечный холод?

- Да - на этот раз они ответили одновременно.

- Вы готовы отдать жизнь ради своих детей?

- Да!

- Ну, раз так, то кто я, что бы вам мешать! - голос прозвучал насмешливо и тембр стал грубее. Колдырь всё это время смотрел на смутно знакомую статую, изображающую человекоподобное существо, с крыльями за спиной и козлиными рогами на голове. Неожиданно существо ему подмигнуло - вы сами выбрали свою судьбу, хотя пока думаете, что обманули её.

- И? - спросила Аню-та, после того как голос стих - ничего не изменилось!

- Может поцеловаться надо - предположил Джуз, а Дуглас при этом радостно хмыкнул.

Колдырь и Аню-та посмотрели друг на друга и, неуверенно сблизив лица, стукнулись носами, смущённо улыбнувшись, они повторили попытку, на этот раз удачно соприкоснувшись губами.

Вы стали мужем принцессы! Ваша слава увеличивается на половину славы вашей супруги! Слава +74

- В Старом мире система возрождения другая - давала инструкции Аню-та, пока они шли от портальной площади к драконьей скале - и как только вас убьют, вы автоматом возродитесь в огненном замке, вот там и встретимся. Желательно,

умрите сами, там стопроцентное восприятие и поверьте, когда пожиратель вас будет кушать, это будет очень больно.

- Игроки появляются в разных местах не просто так, значит можно этих монстров валить!

- Попробуй - ответила Аню-та Дугласу - я знаю только одного кто смог, Геката! - при этом имени она поморщилась - так что желаю удачи! Кстати ты своего пегаса отпустил? - Дуглас помотал головой. - Сам подумай, что ты с ним там делать будешь? Это здесь ты его можешь призвать и отозвать, ни заботится, ни кормить не надо, а в том мире он всегда с тобой. Ты ему сено косить будешь? А воспитывать? Питомцы там сбрасывают все уровни, и твой пегас станет обычным жеребёнком, будешь его растить ещё года три-четыре. Это только кажется что всё легко, говорю тебе, все кто брал с собой питомцев, реально пожалели об этом.

Колдырь тихо шёл рядом и обдумывал услышанные слова. Особенно его напрягла информация, про питомцев, но рассудил так, гремлины внеуровневые и Нак явно самостоятельный - "уж пожрать то он себе сам найдёт, да и невидимый он, так что не страшно, что отозвать нельзя" - решил взять его с собой - "а то ещё умрёт тут, один, без хозяина".

Наконец они подошли к скале и остановились возле вырубленных в камне ступенек, ведущих куда-то к вершине.

- Ну, удачи вам! - произнёс Джуз.

- Пока! - Дуглас бодро зашагал вверх.

- Джуз, Давид - Аню-та придвинулась к нему вплотную - я ведь не бот, я и правда, Она!

- Я знаю - Джуз приобнял её и прошептал - прощай!

Дойдя до самого верха скалы, они упёрлись в освещённый луной огромный вход в пещеру.

- Ну, чего замерли? Заходим! - и Аню-та первая шагнула внутрь.

Внутри было темно, слышалось какое-то шебуршание и затхлый воздух, словно придавливал к земле. Продвигаясь дальше, по тёмным переходам из помещения в помещение становилось всё светлее и просторнее. Наконец они вошли в зал с множеством окон, через которые проникал лунный свет, заливающий всё помещение, кроме середины. Там, на подставке стояла золотая клетка, с горлицей, поглядывающей на посетителей с любопытством. В какой-то момент она заметила амулет Колдыря и больше не отрывала от него взгляд.

- "Голубка" - прочитал Колдырь название существа - "птица, стихия воздуха! Точно!" - не особо сознавая, что он делает, Колдырь подошёл и дёрнул дверку клетки, к его изумлению она

отварилась и птица, выпорхнув, тут же превратилась в девушку, которая стремительно и ласково, словно весенний ветерок коснулась его губ и, сдёрнув с него амулет, прошептала:

- Зайдёшь за ним! - и, сверкнув в свете луны обнаженным телом, она нырнула в окно.

Вы выполнили квест "свободу русалкам - 5"

Репутация равновесие природы +1

Вас поцеловала русалка! Внимание, ваши характеристики изменены!

Интеллект +1

Мудрость +1

Колдырь уже по привычке собирался вылететь из игры, когда перед ним появилось гневное лицо Аню-ты, она вцепилась в его руку и прошипела:

- Ты чего творишь? Совсем ополоумел? - её губы сжались, а в глазах сверкали искры.

- Ну, ты даёшь! - Дуглас весело присвистнул - Анют, он тебе походу изменяет!

- ТЫ ВЫПУСТИЛ МОЮ ЛЮБИМУЮ ПТИЧКУ?! - все трое резко обернулись, позади них стоял огромный двухголовый дракон - БУДЕШЬ НАКАЗАН! ОБЪЯВЛЯЮ ТЕБЕ СТРОГИЙ ВЫГОВОР! И ОТ МЕНЯ ТОЖЕ - добавила вторая голова.

Репутация Драконьего города -2

Затем, посмотрев на замерших в шоке игроков, дракон продолжил - ЧЕГО МОЛЧИМ? УЖЕ ВЫБРАЛИ ПОКРОВИТЕЛЯ В СТАРОМ МИРЕ?

- Огонь - ответила за всех Аню-та.

Дракон кивнул и, одна из голов дыхнула на них пламенем, тёплым, убаюкивающим - "какой длинный, странный день выдался" - подумал Колдырь засыпая.

ГЛАВА 30

Пиксарет сидел на берегу, надвинув соломенную шляпу пониже на глаза, чтоб солнце не ослепляло, и удил рыбу. - "А чего, расслабится нельзя?" - С тех пор как он появился в этой деревне и завалил пожирателя, нормальных квестов не было, а мелочёвка эта, ему уже надоела.

- Бр-р-р - вспомнив про пожирателя, Пиксарета передёрнуло - "и что за маньяк эту хрень выдумал?" - Ему реально повезло, когда он оказался внутри пожирателя, и его тело стало растворяться в кислоте на ум почему-то пришли последние услышанные в "мире дракона" слова, от нуба-упыря, что-то там про дерьмо которое переваривают и надо вверх смотреть. Вот он и глянул вверх. А так бы сидел сейчас в воскрешающем замке, вместе с другими неудачниками, обложенный со всех сторон пожирателями. Ни квесты сделать, не мир посмотреть.

Впрочем, мир он и так не смотрел и даже далеко от деревни не отходил, здесь всё ужасно долго заживает, только-только последние мясо на костях наросло. А про квесты лучше вообще молчать, дров нарубить, сено накосить, явно для нубов, да и зачем, его и так бесплатно кормят и одевают.

Пиксарет насторожился, сзади подходил незнакомый человек. В деревне он уже всё изучил, даже язык частично выучил. Деревенские, по примерным оценкам, информация то тут не высвечивается, не больше десятого уровня, а этот, судя по его ауре, около тридцатого.

- Здравствуйте - проговорил человек настороженным голосом - меня Марон зовут.

Пиксарет покосился на него, уже не молодой, хорошо одет, умное выражение глаз. Ещё и свита есть, воины, хорошо вооружённые, только они остались метрах в двухстах позади.

- Садитесь - Пиксарет кивнул на траву рядом с собой.

Марон хмыкнул, но, немного покряхтев, присел рядом, затем, помолчав пару минут, произнёс:

- Знаете, а вы совсем не похожи на деймона. С виду обычный человек.

- Да - Пиксарет знал не все слова и старался говорить по минимуму.

- Местные жители уверяют, что вы убили пожирателя?

- Да.

- Я представитель "великого Шихара", у нас есть к вам предложения.

- "Наконец-то, нормальные квесты" - Пиксарет повернулся к

Марону - да.

Колдырь очнулся на земляном полу, в полутёмном помещении, собранном похоже из глины и соломы. Тут же он услышал суетливый крик, из которого не понял ни слова и увидел сгорбленную фигуру, выбегающую из помещения.

- Деймон! Аб халя-хам Деймон!

Ощущения были странными, заходя в игры через капсулу, он привык к виртуальной реальности, но всё же понимал, что это игра в которой присутствует только его разум, сейчас же он чувствовал именно своё тело. Подняв руку к глазам, он повертел ею, разглядывая, в принципе ничего не изменилось, форма вполне человеческая и даже несколько облагородилась, цвет кожи всё такой же бледный и, с некоторых пор, поблёскивающий серебром, словно снег на солнце.

Колдырь приподнялся, тело изменилось не значительно, если конечно не считать, что он совершенно голый. Теперь бросалось в глаза полное отсутствие волос, раньше он на это внимания не обращал, вероятно, из-за шкуры, которая была всегда с ним. На голове волосы были, их, как и брови, он нащупал руками.

Попробовал вызвать меню, но безрезультатно и почти испугался, хорошо вспомнил, что в "Старом мире" меню отсутствует, а чтобы выйти из игры, надо просто заснуть. Желательно в надёжном месте, тело тут остаётся совершенно беззащитным - "здесь, место явно не надёжное!" - Сидел Колдырь внутри круга прочерченного прямо на земле и исписанного какими-то знаками. Продолжая изучать обстановку, он заметил гремлина, шуршащего по углам и, облегчённо вздохнул - "Нак тоже, вроде не изменился". - Он встал на ноги и только собрался выйти, как в помещение вбежало с десяток воинов в халатах, и наставили на него копья.

Ни имён, не уровней, вообще никакой информации над их головами не высвечивалось, что несколько напрягало - "как реагировать, когда не знаешь, с кем дело имеешь?" - Колдырь решил реагировать спокойно и стараться выполнять указания, выданные на непонятном языке.

Подталкиваемый копьями, он покинул помещение и оказался на земляной площади небольшой деревни, состоящей из глиняных домов. Среди толпы жителей выделялась сгорбленная фигура дедули в цветастом халате - "то ли жрец, то ли волшебник, а может просто шут".

Воины повели Колдыря мимо толпы, по пыльной улице, к виднеющейся городской стене, на вид, построенной тоже из

глины, как и всё тут. Люди расступались, провожая его любопытными взглядами и разговорами, в которых чаще всего мелькало слово "деймон". Лица не были угрожающими, скорее в них была надежда, страх и любопытство, от которого Колдырь страдал больше всего. Ощущение, что тебя голым выставили на всеобщее обозрение, было не самым приятным, тем более что толпа в основном состояла из женщин и детей.

Вскоре они добрались до стены и, взобравшись на неё по лестнице Колдырь смог посмотреть за пределы деревни.

- Пожиратель - слово вырвалось у него само собой. Этих существ он раньше никогда не видел, но что это ещё могло быть? Больше всего это походило на амёбу, только огромную, гигантскую, примерно как дракон виденный недавно. Она обманчиво медленно передвигалась в сторону стены, на ходу выращивая отростки, которые тут же исчезали, как только становились не нужными.

Пока Колдырь разглядывал существо, воины скинули вниз верёвку и недвусмысленно, тычками, дали понять, что ему пора спускаться. Один из воинов метнул вниз копьё и посмотрел на Колдыря, словно сделал одолжение. Колдырь вздохнул, кивнул воину и неловко полез вниз, упираясь босыми ногами в шершавую стену.

Когда он добрался до земли, пожиратель был уже рядом и видимо каким-то чутьём определял Колдыря, так как направился прямо на него.

- Блин! Как тут умения применять? - Колдырь несколько запаниковал. Раньше он зрением выбирал функцию и делал движение, словно нажимая кнопку, здесь же надо полагаться на тело. Вытянув руку вперёд, он сжал кулак и почувствовал резь в костяшках, посмотрел и даже удивился, из них реально торчал шип. Направив в кулак всю свою силу воли, он даже зажмурился, шип, как из пращи вылетел с руки и, попав в пожирателя, отскочил от него, а Колдырь схватился за руку, такой отдачи в локоть, он не ожидал. Вот и всё, чем удалось удивить местных жителей, в следующее мгновение из пожирателя метнулся отросток и словно всосал в себя Колдыря, почувствовавшего адскую боль.

Тело разъедала кислота, стало невозможно дышать, Колдырь попытался заорать, но кислота тут же проникла внутрь, разъедая всё на своём пути, в отчаянии барахтаясь, он открыл глаза и только почувствовал, как они лопнули. Через долгую минуту, в страшной жидкости остались, медленно разлагаясь, только кости.

Он летел в темноте, стремясь к красной звезде, вокруг

сверкали ещё какие-то звёзды, но их свет был тусклым и неинтересным, а красная звезда звала и манила к себе, приближаясь, всё ближе и ближе. Да и какой у него выбор?

В тело впились тысячи иголок, как только он попробовал пошевелиться. Холодный пол. Не хватает воздуха. Судорожный вдох, внутри как будто что-то лопнуло, Колдырь закашлялся. Тело понемногу начало отходить. Превозмогая боль, он приподнялся и пошевелил руками, затем ногами, разминая суставы и мышцы, покрутил головой.

- "Ну и возрождение тут" - Колдырь огляделся по сторонам, разглядывая большой зал с колоннами и огненной сферой, прям над его головой - "а это, видимо и есть Огненный замок".

Из парящей сферы, вдруг ударил луч, и на полу стало появляться тело человека, распечатываемое лучом, словно три-де принтером. Вскоре, в лежащей на боку вытянув одну ногу, спиной к Колдырю девушке, по огненным волосам, золотистой коже и скоплениям веснушек изображающих пламя, стало можно распознать Аню-ту. Как только луч исчез, Колдырь осторожно подошёл к ней присев на колени. Мысли путались, было непонятно, как на это всё реагировать, кровь бурлила, а мозг отказывался соображать, охваченный желанием.

Колдырь прикоснулся к девушке, ощущая под пальцами нежную кожу, провёл, повторяя контур рисунка по ягодице, и вдруг сообразил, что она не дышит и, схватив другой рукой за плечо, потряс её. Аню-та закашлялась и зашевелилась, неуклюже махнув рукой, нащупала его колено и опёрлась на него, приподымаясь. Наконец она обратила внимание на Колдыря, вожделенно смотрящего на её острые, украшенные двумя вишенками груди, потряхивающиеся от покашливаний и опустила взгляд на его паховую область.

- Ну, ты даёшь! - произнесла она, закатывая глаза и покачав головой, отчего её волосы рассыпались по плечам. Затем встала и неуверенно направилась к выходу.

Колдырь, не сразу понявший причину её возмущения, опустил взор и увидел, что причина просто таки бросается в глаза, сверкая, словно огромная сосулька на солнце.

- Извини! - смущённо пробормотал он, шагая за ней прикрываясь руками, делая глубокий вдох и стараясь не смотреть на неё, в попытке унять свои чувства.

- Давно тут? - спросила она - Дуглас не появлялся?

- Я не давно, может, он ушёл уже.

- Вряд ли, скорее пытается пожирателя убить - только Аню-та подошла к огромным дверям, как они распахнулись, и перед ней появился человек, в простой одежде.

- Так и знал, что ты вернулась - сообщил он, отдышавшись, и посмотрел на Колдыря - привела?

Аню-та резко, без замаха, произвела удар в челюсть, но человек умудрился отклониться и, схватив её за руки, попытался успокоить:

- Тихо, тихо - он улыбнулся - можешь меня убить, но потом, надо дело доделать.

- Тварь, ты даже не представляешь, как меня подставил! - Аню-та выдернула руки - я не только тебя, я вас всех убью! Я ведь верила вам!?

- Успокойся - он говорил спокойным, рассудительным голосом - сама подумай? Ты станешь повелительницей, разве плохо? И если захочешь, убьёшь нас, да и вообще кого захочешь. Мир, весь мир будет твой, а мы просто твои слуги! - последние предложения он говорил очень проникновенно, заглядывая ей в глаза - осталось чуть-чуть, последний шаг и всё. - Прервало его сверкание в зале, сфера снова ожила, вырисовывая на полу ещё одно обнажённое тело.

- Вот и Дуглас явился! - произнёс Колдырь, ни к кому конкретно не обращаясь.

Замок оказался не слишком населён, во всяком случае, в огромном подвальном помещении, куда их отвёл Лунатик, через какое-то время, собралось не больше двадцати человек. Народ потихоньку располагался вдоль стен, переговариваясь между собой. Как заметил Колдырь, присутствовали разные расы и одеты все были довольно скромно - "видимо хорошее оружие и одежду, в этом мире достать не так уж и легко" - троим новичкам, одежду вообще не предложили и они так и щеголяли голышом - "Хорошо Дугласу, с фигурой Геракла". - Посередине круглого зала находилась круглая плита с бороздками, сквозь которые просвечивал огонь, и надписями на непонятном языке.

Лунатик о чём-то переговорил и с Дугласом и с Аню-той, затем подошёл к Колдырю:

- Ну, как ты, всё нормально?

- Без одежды как-то не уютно - улыбнулся Колдырь - можно узнать, чего мы ждём?

- Не волнуйся, сейчас небольшое мероприятие, а потом всё будет - ответил на улыбку Лунатик.

К ним подошла Аню-та и, упёршись своим плечиком в плечо Колдыря немного толкнув в сторону, взяла его ладонь своей ладошкой и прижала к своему бедру.

- Не грусти - подмигнув, она тоже улыбнулась и перевела взгляд на Лунатика - начинаем?

Лунатик кивнул, ещё раз улыбнулся Колдырю и

неожиданно толкнул его в грудь, отчего Колдырь спиной влетел на плиту и придерживаемый Аню-той за руку упал на спину, прямо в середине. Через секунду, сверху на него свалилась девушка, прижавшись всем телом и заведя его руки вверх, ему за голову.

Сначала Колдырь чувствовал только вес женского тела на себе, её живот, её грудь, прижимающуюся твёрдыми, острыми сосками, её ноги, обхватившие его. Чувствовал своим возбужденным естеством её тело. Потом он почувствовал жар, языки пламени, сквозь которые теперь с трудом проглядывали лица вставших вокруг игроков, вырывались из борозд жертвенника. Колдырь попробовал приподняться, оторвать себя от раскалённого камня, но не смог пошевелить даже руками. Огненные лепестки словно обнимали его, держа крепче верёвок.

Аню-та встала на колени, опираясь одной рукой ему на грудь, второй рукой она взялась за стоящее колом достоинство и, направляя, стала медленно опускаться. Лицо её перекосила гримаса боли, сквозь закушенную губу прорвался короткий стон. Он чувствовал, внутри неё обжигающее пламя, горящее едва ли слабее, чем снаружи. Дойдя до конца, она, упираясь в него уже двумя руками, стала приподыматься, стиснув зубы и зажмурив глаза. Колдырь, посмотрел в просвет между их телами, кровь, её кровь стекала, попадая ему на живот и на бёдра.

Сколько это продолжалось, Колдырь не знал, желание, унижение и боль вытеснили всё, в том числе чувство времени. Аню-та пыталась ускорить темп, превозмогая боль, но постоянно вздрагивала, сбивалась и останавливалась. Взглянув на её, залитое слезами и кровью из прокушенной губы лицо, он увидел полные огненной ненависти глаза, её губы шевельнулись.

- Ну, давай уже - прошептала она, в бессилии прижавшись к нему всем телом.

Тут же, назревавший внутри взрыв вырвался, все мышцы свело, заставляя тело выгибаться. Аню-та приподнялась, в её руках горел огненный клинок, каким-то образом вытащенный прямо из камня жертвенника. С перекошенным злостью лицом, словно это Колдырь виноват в причинённой ей боли, и явным желанием всё это закончить поскорее, она воткнула меч прямо ему в сердце, выпуская фонтан крови.

ГЛАВА 31

- Она точно в другой кластер ушла? - Человек развалился в кресле за большим дубовым столом.

- Да, администрация теперь полностью уверенна, что это бот и с телом он никак не связан. Правда... - Давид немного замялся, усаживаясь на стул поудобнее.

- Что? - человек пристально посмотрел на Давида.

- Нет, ничего. Просто очень похожа.

- Я знаю, но, к сожалению, её не вернуть - на его лице чётче прорезались морщины, он нажал кнопку внутренней связи.

- Слушаю Павел Павлович.

- Ольга Викторовна, распорядитесь о похоронах Анечки, пожалуйста. На пятницу.

- Хорошо Павел Павлович.

Павел Павлович задумался, затем его морщины разгладились, и он произнёс:

- Давид, ты там проследи, чтобы мою капсулу приготовили.

- "Что ж, Папаше и, правда, пора возвращаться!" - кивнув, подумал Давид.

Здравствуйте уважаемый Колдырь, вас приветствует МИР ДРАКОНА, приятной игры!

Вы выполнили задание бога Купи. Ваша награда: сила +1, выносливость +1

Репутация Стального порядка +1

Вы оказали неоценимую услугу огню, способность "дар стихии" изменена.

- "Я вернулся?!" - Колдырь открыл глаза. Незнакомое место, красно-оранжевые отблески вокруг, стены в виде языков пламени. Карта подсказала местоположение "**текущая локация - храм огня**" - да это же чёрте где, как я вообще тут оказался? - Колдырь открыл меню персонажа и в изумлении уставился на своё изображение. Он изменился, причём кардинально, вместо снежно-серебристого цвета, его тело стало огненно-золотистым, с волосами на голове та же история, серебряные волосы превратились в ярко-оранжевые, да и шкура вокруг пояса, стала леопардовой.

Колдырь перевёл взгляд на описание и изучил длинный список ненужной информации:

Колдырь, витязь, раса - огневик (ледянник), уровень - 1, слава - 17, скальпы - 18

Характеристики:

Сила - 2 (влияет на физический урон, грузоподъёмность, количество очков жизни)

Ловкость - 1 (влияет, на шанс увернутся от атаки, шанс критического удара, бодрость)

Выносливость - 2 (сопротивление физическому урону, количество очков жизни, бодрость)

Интеллект - 6 (влияет на силу магии, количество манны, изучение заклинаний)

Мудрость - 6 (влияет на затраты манны, количество манны, сопротивление магическому урону)

Нераспределённые очки - 1

Параметры:

Количество жизни - 40

Количество манны - 120

Бодрость - 30

Грузоподъёмность - 20кг

Физический урон - 2

Магический урон - 6

Шанс увернутся от атаки - 0.1%

Шанс критического урона - 0.1%

Сопротивление физическому урону - 2

Сопротивление магическому урону - 6

Способности:

Дар стихии - расовая, (сопротивление к холоду +50%, иммунитет к огню, аура огня)

Дар дракона - расовая, затраты - жизнь (ограничение - не чаще одного раза в день)

Внимательность - профессиональная (чем дольше смотрите, тем больше видите)

Умения:

Мёртвые слуги (уровень зависит от интеллекта, вызов 10мп за уровень, расход 1мп в секунду)

Суть энергии (преобразование своей энергии)

Ядовитые шипы (отнимает 1хп в 10секунд, длительность зависит от выносливости)

Стрелы гарпии (позволяет стрелять ядовитыми шипами, штраф 1 хп за каждый выстрел)

Ярость (Количество зависит от выносливости, скорость накопления от силы)

Божественная энергия (Количество энергии зависит от совокупности всех репутаций)

Аура природы (восстанавливает параметры в отряде)

Навыки:

Последний шанс (если у вас больше одного хп, то при

смертельном ударе, 1хп всегда остаётся)

Последние силы (как бы вы не уставали, у вас всегда останется единица бодрости)

Прыжок - 1 (моментальное перемещение на 1 метр, затраты 10% от бодрости)

Профессии:

Травник - 5 (заблокировано до одиннадцатого уровня)

Достижения:

Восстановление здоровья +1
Восстановление манны +1
Восстановление бодрости +1
Наблюдательность +1
Скорость передвижения по воздуху +1
Скорость передвижения верхом +1
Скорость передвижения пешком +1
Скорость передвижения в воде +1
Скорость передвижения под землёй +1
Выносливость на арене +1
Ловкость на арене +1
Сила на арене +1
Удача +1
Урон при ударе кулаком +3
Урон по кроликам +3
Урон по кабанам +3
Урон по оленям +3
Урон по турам +3
Урон по змеям +3
Урон по лягушкам +3
Урон по карасям +3
Урон по окуням +3
Урон по щукам +1

Репутация:

Равновесие природы - 9
Стальной порядок -1

Питомец:

Наказание, раса - гремлин, внеуровневый.

- "Получается огневик и ледянник, это одна и та же раса! А значит, никакой ущербности нет! И никто об этом не знает!?" - Колдырь задумался о перспективах, тем более что для первого уровня, он просто нереально крут. Но для начала надо выбраться отсюда, только сообщения почему-то не открываются - "ещё раз. Не получилось, странно! Может, случилась чего, надо на форуме глянуть и админам заодно пожаловаться" - через минуту Колдырь бросил бесплодные попытки, ни форум, ни меню сообщений так и

не открылись.

- Ладно, потом решим - "выход" - да что такое!? - "выход", "выход", "выход"...

ПОСЛЕСЛОВИЕ

Как только его тело превратилось в пепел, Аню-та выдернула меч из камня и оттуда, вырвался огромный синий язык пламени, а клинок исчез. Тяжело поднявшись, она выпрямилась, не обращая внимания на измазанные в крови грудь, живот и бёдра и шагнула в огонь. Перед ней открылся пылающий зал, в дальнем краю которого стоял, окутанный пламенем, огненный трон.

Медленно пройдя по раскалённому полу, она поднялась по ступенькам к трону, аккуратно села на него и, выпрямившись, уставилась на синее пламя. Из него, один за другим, начали выходить её соратники и, становясь на колено произносить одно и тоже слово - повелительница.

- "Может убить его?" - она сжала руку, и в ней снова возник меч, словно сотканный из огня. Посмотрев в сторону Лунатика - "С этим клинком мне и жертвенник не нужен!"

Трон окутывал уютным теплом, какое-то новое, необычное ощущение чувствовала она и, приложив руку к животу, поводила ею, размазывая кровь. - "Там что-то есть, такое нежное родное и беззащитное" - она улыбнулась, меч исчез из её руки - "потом его убью!"

11.12.2015 Сергей Богомолов